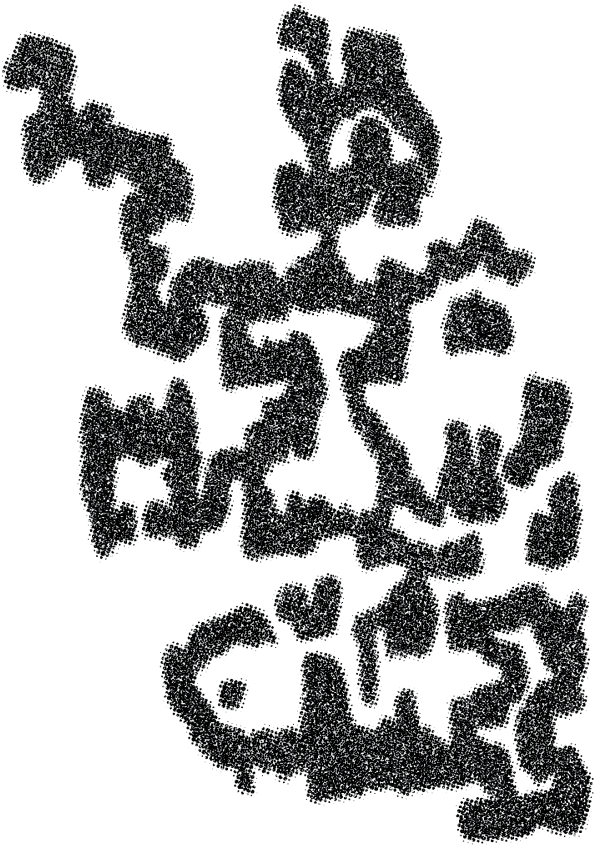
labyr inthe

mars 2025



#1

6
Labyrinthes et jeux vidéo

36
Je t'aime?

Edito
4

Mesurer la démesure
24

Rester cherc
38

42
Re-port ou les sept amers de Juvisy
62
Leur joie
heur, à quel prix?
Salle de fêtes
50

édito

Le futur est toujours embrumé d'un voile d'incertitude, et l'on aurait tort d'affirmer que l'on peut prévoir à quoi ressemblera le monde dans les prochaines années. Comment ne pas voir pourtant que le chemin que nous empruntons collectivement depuis des années nous mène irrésistiblement à la violence des effets du dérèglement climatique, et à la destruction du vivant ? Comment ne pas reconnaître dans la progression de l'extrême droite à la fois dans les urnes, dans les médias et dans les idées, une répétition sinistre de l'histoire européenne du siècle précédent ? Comment ne pas constater dans la multiplication des conflits armés et le retour de l'impérialisme militaire, la généralisation d'une géopolitique de la guerre ?

S'il est une certitude quant à l'avenir, c'est qu'on le subit d'autant plus violemment que l'on ne l'envisage pas dans sa multiplicité. Le futur a beau ne pas être écrit, il nous faut sans aucun doute esquisser des possibles – des plus sombres aux plus lumineux – pour ne pas être pris dans les phares de la sidération. A défaut de pouvoir dissiper le brouillard, l'optimisme nous intimerait même de nous y projeter vivement pour tenter d'inscrire dans la matérialité ductile du monde, avec force, nos désirs d'utopie.

La figure du labyrinthe résonne particulièrement avec cette modernité du trouble, et nous semble fertile à mobiliser, à visiter, à explorer. Le labyrinthe constitue une réalité hostile dans laquelle nous n'avons plus de repères, mais il nous force à nous positionner par rapport à ce qui nous entoure, à notre environnement, il nous met face à nos choix, face à nous-mêmes et nos actions, face à notre propre agentivité. Que faire alors ? quelle stratégie adopter ? comment nous préparer aux changements, à la nouveauté et à l'incertain ? doit-on s'adapter ou bien lutter ? doit-on revenir d'où l'on vient ou bien muter ?

Nous proposons dans ce numéro d'explorer plusieurs thèmes qui nous paraissent pertinents car s'inscrivant chacun différemment dans un rapport à la transformation de notre réalité : la démesure – ou dé-mesure – entendue comme la perte de référentiel, de moyen de comparaison, et comme l'opportunité de déconstruire et reconstruire notre cadre d'appréhension du monde ; la mutation, entendue comme une voie d'adaptation au changement de contexte, comme la transformation de soi en réponse à celle du monde ; et la résilience, entendue comme capacité à encaisser des chocs, à perdurer malgré les déstabilisations, comme un mode de résistance adaptative.

À travers son analyse des différentes figures du labyrinthe dans le jeu vidéo, Léna Tullifer nous présente la découverte d'univers étranges, l'exploration de mécaniques de jeu

nouvelles et la résolution d'énigmes comme autant d'expériences d'apprentissage rendant les joueurs plus autonomes face à l'inconnu.

Nikolas Fouré nous invite à repenser nos relations au vivant, à remettre en cause le paradigme scientifique et rationnel de connaissance de la nature, et à réfléchir à d'autres échelles temporelles, spatiales, sensibles, intimes, pour habiter le monde avec les non-humains.

La poésie d'Alexis Desplats nous suggère que le ciel peut être clair lorsqu'on conjugue l'optimisme au temps des amoureux.

En partant d'une interrogation personnelle liée à la course au financement de la recherche scientifique, François Fleury nous partage une réflexion sur les tensions que l'on peut voir surgir lorsque l'on cherche à se positionner de façon individuelle dans l'aspiration collective au bien commun.

Kacha Legrand s'empare du sujet de la montée des eaux de la Seine et de la submersion des villes pour questionner par un scénario d'anticipation des ruines du futur, notre (non-) préparation aux catastrophes à venir, et le rapport du paysage à notre mémoire collective.

La nouvelle fictionnelle d'Alix Turcq raconte un désir d'émancipation collective par la construction d'outils de communication low-tech, et propose – entre autres choses – le bricolage et les réseaux sociaux collaboratifs comme perspective d'apprentissage à l'autonomie.

Au travers d'un compte-rendu critique du livre "Que notre joie demeure" écrit par Kévin Lambert et traitant du parcours d'une architecte star face aux critiques de gentrification, Miléna Koutani nous propose enfin une réflexion sur les contradictions et ambiguïtés de positionnement d'une classe dominante, nous renvoyant à notre propre réflexivité critique, et à notre propre positionnement dans le débat public.

Ces contributions pour ce numéro #1, à considérer dans leur singularité mais aussi – et surtout ? – dans les interstices qu'elles forment entre elles, permettront, nous l'espérons, d'interroger de façon parallèle, détournée, transversale et croisée, notre propre positionnement individuel et collectif dans ce labyrinthe mutant que constitue la réalité. Si la dimension de survie semble parfois s'imposer lorsque l'on envisage le rétrécissement de notre horizon, celle-ci masque en fait bien souvent l'énergie potentielle de l'invention du futur, et la puissance évocatrice du bouleversement des cadres dans lesquels nous sommes enfermés.

Antoine Apruzzese

Labyrinthes et jeux vidéo

Léna Tullifer

continue

Figure importante de la mythologie, le labyrinthe est une idée complexe, incluant des notions architecturales, symboliques, spirituelles ou sociétales. L'image du labyrinthe est représentative de son époque, et n'a pas forcément la même signification aujourd'hui qu'autrefois. Dans la mythologie il représente « une structure complexe et articulée, » (LOVITO, 2013, p.3). Le labyrinthe de Dédale est certainement la figure la plus célèbre, tout comme son créateur, architecte et ingénieur antique.

Loin d'être une figure seulement symbolique et analogique, le labyrinthe peut être vécu sans même s'en rendre compte, de l'intérieur, avec toutes les émotions qu'il peut offrir. Quoi de mieux pour aborder ce sujet qu'une réflexion théorique et métaphorique du labyrinthe dans l'univers vidéoludique, qui bien qu'en train d'être légitimé, reste encore souvent incompris. Tout comme l'image du labyrinthe aide à comprendre ou à théoriser la construction sociétale, il pourrait certainement nous aider à comprendre pourquoi les jeux vidéo peuvent être plus qu'une simple distraction menant indéniablement les adolescents à l'échec scolaire…
Il faut s'y perdre pour apprendre, recommencer pour s'améliorer, déambuler, laisser aller la curiosité pour découvrir. Mais il devient aussi nécessaire de faire des choix, d'utiliser des stratégies ou des outils différents pour atteindre l'objectif final.

Bien d'autres allégories autour du labyrinthe ont été faites au cours de l'histoire. On retiendra certainement celle de la bibliothèque, qu'ECO fait prendre vie dans son œuvre *Au nom de la rose*, et qui dégage une ambiance particulière créée par l'intemporalité du lieu avec sa propre âme, son propre savoir, sa propre mémoire. L'atmosphère est posée dès le début, l'imaginaire est guidé dans une direction.

L'idée de donner une image moins littérale du labyrinthe permet non seulement d'apporter plus de subtilité aux récits et aux mondes créés, tout en associant les bénéfices divertissants du labyrinthe. À l'aide de sa bibliothèque, ECO a imagé un labyrinthe par une approche sensible en matérialisant le monde intellectuel.

Dans ce monde matériel, nous, architectes, cherchons à procurer des sensations, des sentiments dans les espaces formés par l'architecture. Dans chacun des programmes nous allons chercher des sensations qui seront adaptées au lieu. La pensée est selon moi la même dans les jeux vidéo. Même si les émotions, les sensations visées ne sont pas transposables, le lead graphiste avec l'aide du level designer, s'occupent de créer les niveaux du jeu, ou bien la "carte" du jeu, et sont ceux qui cherchent ainsi à créer l'espace qui procurera une émotion bien particulière au joueur.
N'est-ce pas fascinant de se dire que certains principes que l'on utilise en urbanisme ou en architecture sont en fait des principes retranscriptibles partout, et qui ont peut-être été retranscrits dans ces deux domaines ?

Les typologies d'architecture labyrinthique dans les jeux vidéo peuvent donc être visualisées par deux entrées : l'architecture par le biais du concept art, ou du level design. Le level design doit non seulement prendre en compte les objectifs du gameplay, intégrant par couche successive des degrés de difficultés, afin de conserver à la fois le challenge et la possibilité de réussite, mais aussi aux objectifs liés au concept art, qui s'intéresse davantage à l'univers dans lequel le jeu se développe pour offrir une immersion totale du joueur.

Le labyrinthe unicursal

Au Moyen-âge, le labyrinthe renforce davantage une vision négative représentant l'âme des pécheurs perdus dans les couloirs de l'enfer. Dans cette situation, le visiteur doit faire face à des sentiers sinueux avec beaucoup d'épreuves, pour pouvoir prétendre au salut. Dans la culture médiévale, le centre du labyrinthe va donc plutôt représenter le but à atteindre, avec l'accueil du Christ. Nous retrouvons d'ailleurs ce symbole dans les édifices liés au culte, comme les églises ou bien dans certaines cathédrales, celle de Reims notamment qui prête son dessin au symbole des monuments historiques.

La Renaissance va alléger cette vision du labyrinthe, avec une symbolique plus positive, une idée plus idéologique, de « chemin du salut, un chemin de quête (de Dieu, de soi-même, de la connaissance) ou bien le voyage d'initiation à une nouvelle vie après la mort » (LOVITO, 2013, p.4). Umberto ECO, philosophe et écrivain italien, qualifie ce type de labyrinthe unicursal, comprenant une entrée, un centre, une sortie et une seule voie possible.

Nous pourrions faire l'analogie entre le labyrinthe unicursal et l'ensemble du jeu, comprenant les objectifs globaux, le scénario, la trame, et l'univers créé. On retrouve dans les jeux vidéo cette idée d'un parcours avec un début, un centre (qui pourrait en fait représenter le processus d'évolution du joueur dans la map ou la map elle-même) et une fin. Et bien que les retours en arrière soient possible, l'évolution du joueur est constante et la destination finale est bien différente de celle de départ. La structure, la représentation physique d'un monde imaginé correspond au concept art, c'est-à-dire la projection graphique du monde dans lequel va se transposer le jeu, permettant le temps d'un instant, l'immersion dans un univers.

Pour décrire cette pensée, je me baserai sur le jeu *A plague Tale* qui est un bon exemple de ce que représente cette idée de labyrinthe unicursal. Son histoire se déroule au XIV ème siècle, en 1348 pour être précis, alors que la guerre de 100 ans fait rage et que la peste noire décime la population. L'objectif est simple, avancer tout droit et ne pas mourir. Trouver sa voix n'est pas le problème, l'enjeu se trouve davantage dans l'évitement des pièges et des obstacles, pour enfin trouver la paix. Le personnage n'évolue que très peu, les retours en arrière ne sont pas possible et un seul chemin se dessine à l'horizon. Comme il suffit de suivre la route tracée par les concepteurs et les level designers, le joueur n'a pas besoin de se repérer dans l'espace. Ainsi, les ambiances, la position des éléments architecturaux serviront davantage à l'immersion dans l'univers souhaité et à la résolution d'énigmes. Le joueur le sait, peu de choses sont laissées au hasard et s'il y a une caisse remplie de casques scintillants et qui peut permettre de faire du bruit, c'est qu'il faut l'utiliser !

Images du jeu *A plague Tale* - A gauche, une voie possible se dévoile devant le personnage. A droite, les éléments de décors deviennent importants pour le gameplay : la palissade permet de se cacher, la lumière indique le chemin à suivre.

Le labyrinthe maniériste

Poursuivons l'analogie du jeu avec le labyrinthe maniériste, arrivé à l'ère baroque dans les récits fictifs, où se côtoient le mensonge et les ruses. À la différence du labyrinthe unicursal, le labyrinthe maniériste possède un grand nombre de voies sans issue, à l'exception d'une qui conduira vers la sortie. Il représente ce côté ludique et scénaristique où il devient nécessaire de mettre des stratégies en place pour pouvoir sortir. La dévotion ne suffit plus. La connaissance, notamment basée sur l'expérience et la recherche, est obligatoire pour pouvoir sortir du labyrinthe (LOVITO, 2013, p.4). Le labyrinthe maniériste (fourvoiement, disparition, défis) représenterait cette idée de quête, d'évolution, de retour en arrière, de mise en place de stratégies.

Dans l'univers vidéoludique, la vue est certainement le sens le plus sollicité. L'immersion et l'imaginaire du joueur dans l'univers du jeu sont contraints et dépendent totalement du concept art et du level design, qui mettent en place chaque élément sensible, chaque détail architectural. Comme c'est un monde 3D que nous observons sur un écran en 2D, le sens de l'orientation est mis à rude épreuve. Il est indispensable de donner au joueur des éléments d'accroche pour se repérer, pour offrir le fameux fil d'Ariane. Et pour ce faire, l'architecture, la luminosité, les respirations, permettent de séquencer, variant les parcours et diversifiant les ambiances dans chacun des biomes, donnant ainsi cette accroche nécessaire. Dans *Ori* (*The blind forest* ou *The Will of the Wisps*)[1], un jeu d'action aventure de type metroidvania[2], la colorimétrie, la lumière, mais aussi les différents cadrages avec des respirations et des moments de contemplation, comme si nous nous trouvions dans une grande prairie alors même que le jeu est en 2D, prouvent que le jeu a réussi à nous projeter dans l'univers désiré en nous offrant de multiples sensations. Les level designers se sont fait un malin plaisir a réduire

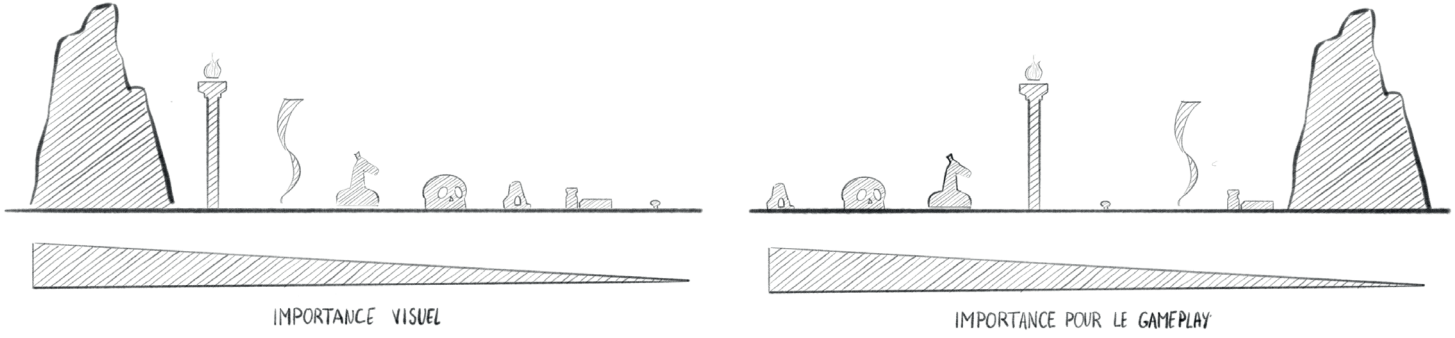
Images du jeu *Ori* - On peut voir différents niveaux avec plusieurs formes de plateformes et d'énigmes à résoudre pour récupérer les bonus inaccessibles au début : donner à voir pour stimuler le joueur.

nos sens déjà contraints par l'écran devant lequel le joueur se trouve, en réduisant encore notre champ de vision ou en embrumant complètement notre route avec un sol mouvant et des chemins changeant au gré de nos allées et venues.

L'importance de la notion de vide et de plein prend alors tout son sens. Que ce soit dans les jeux vidéo ou dans l'architecture, il est question d'ergonomie, d'aisance dans l'espace. Dans les jeux vidéo, les vides sont ainsi essentiels et ne font pas peur, les respirations et les endroits exigus sont centraux dans le parcours du personnage ou dans le processus de découverte. De la même manière, lorsque nous parcourons la ville, ou un chemin de randonnée, nous aimons rencontrer différentes séquences avec chacune leur propre ambiance. Nous aimons les canopées, puis la respiration et la révélation d'un moment enchanteur. Les environnements de jeux vidéo sont décomplexés de toutes contraintes urbanistiques et décuplent les sensations pour offrir une expérience immersive intégrale.

La configuration spatiale est ainsi déterminante dans le jeu, pas seulement pour le cheminement, l'exploration et le dynamisme, mais aussi pour le placement des ennemis, qui doit offrir plusieurs opportunités aux joueurs. Dans l'article *Du bon usage du jeu vidéo*, l'auteur Benoît VIROL explique l'importance psychologique pour le joueur qu'offre cette opportunité de faire des choix qui entraînent des conséquences sur le personnage du joueur lui-même et sur son environnement. Ce processus participe à l'apprentissage. Cela permet aussi la prise de décisions rapides, ou la recherche de solutions dans un contexte imposé (Eres & Psy, 2005, p.69). Le level design demande la mise en place de niveaux avec des énigmes à résoudre, en faisant

en sorte que ce soit le plus naturel possible. Dans *Zelda*[3], les missions, les camps ou les quêtes sont réparties sur une immense map en open world[4] de manière à ce qu'elles soient toutes à 2 min de distance les unes des autres. Mais ce n'est pas tout. Elles sont aussi disposées de manière à ce que l'élément le plus visible (pas forcément le plus intéressant) attire le joueur dans cette direction pour l'amener l'air de rien vers ce qui est vraiment essentiel. Toutes les décisions autonomes que nous pensons prendre sont en fait guidées par les level designers, qui n'ont de cesse de nous emmener là où ils désirent, une exploration infinie, comme pour *Zelda*.



Importance des marqueurs du gameplay : En se dirigeant vers le plus gros marqueur (la montagne), le joueur peut trouver des bonus sur son parcours « par hasard ».

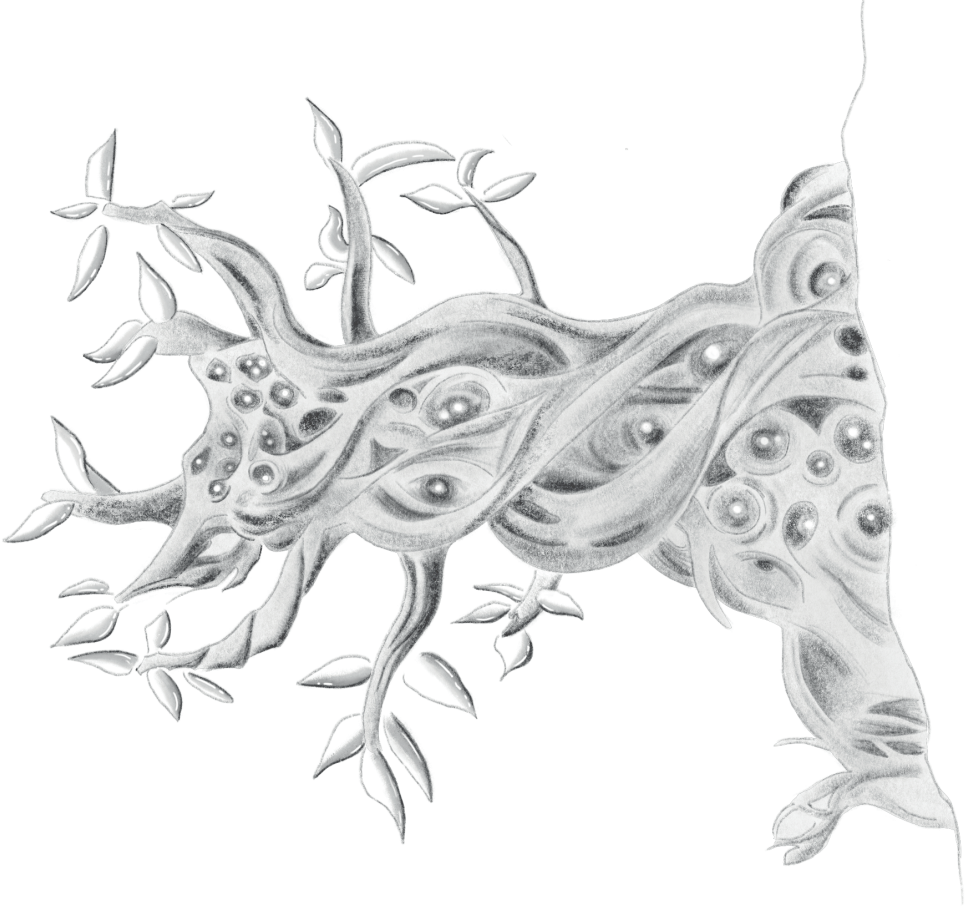
C’est pourquoi l’un de moments clé pour les designers est certainement vers la moitié du jeu. La carte est en grande partie révélée, certains mécanismes sont déjà assimilés. Il faut malgré tout continuer d’alimenter la curiosité du joueur pour qu’il poursuive son chemin, tout en ne le rendrant pas trop complexe d’un coup, au risque qu’il abandonne. Les notions de surprise, de séquençage et de variation deviennent alors essentielles. Des termes que nous pouvons d’ailleurs retrouver en urbanisme. Et pour que l’effet de surprise marche, la modération est maître mot ! L’expérience urbaine est en effet d’autant plus satisfaisante et les surprises plus grandes, que lorsque notre esprit n’est pas constamment pollué d’informations, de séquences fortes, d’inattendu…

1. Ori est une petite créature, qui se trouve être un esprit qui s’est détaché de l’Arbre aux esprits. Ayant atterri dans la forêt de Nibel, il va chercher à sauver cette dernière qui sombre petit à petit dans les ténèbres, n’étant plus éclairée par l’arbre trop triste d’avoir perdu l’un de ses enfants.

2. “Un jeu de type Metroidvania est un sous-genre de la plus large catégorie des jeux de plateforme. Il s’agit d’un jeu se déroulant sur une carte unique et vaste (ou alors divisée en zones reliées par un hub), dans laquelle le personnage va évoluer au gré des capacités qu’il apprendra pendant son aventure.”
https://new-game-plus.fr/metroidvania-definition/

3. *Zelda* ou *The legend of Zelda* est un jeu d’action-aventure, qui se décline en une série de jeux dans lesquels le héros, Link, incarné par le joueur ou la joueuse doit, dans la majorité d’entre eux, sauver la princesse Zelda et libérer le royaume d’Hyrule. C’est un jeu exploratoire, tant dans l’univers créé que dans le gameplay.

4. Traduction : “monde ouvert”. Le personnage peut aller et venir où bon lui semble sur la carte. Pour les besoins narratifs, des portes ou des compétences peuvent être tout de même nécéssaires pour accéder à certaines zones.



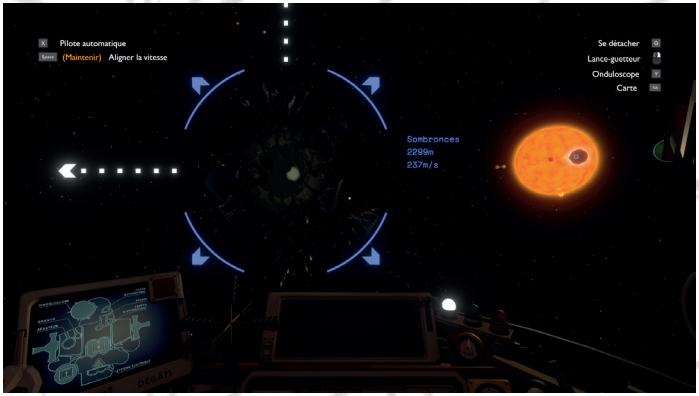
Le labyrinthe rhizome

Enfin, l'époque contemporaine se caractérise davantage par la figure du labyrinthe rhizome. Bien que l'imaginaire collectif pense davantage au labyrinthe maniériste, c'est bien le rhizome qui qualifie notre temps. Caractéristique par son absence de début, de fin et même de centre, il est seulement représenté par des voies et des croisements. Le motif peut ainsi se répéter à l'infini, donnant la possibilité d'emprunter une nouvelle voie à chaque étape, ou bien de réemprunter des chemins déjà parcourus. Nous pourrions l'imager par un réseau neuronal, informatique ou par tout autre réseau complexe, comprenant des canaux reliés les uns aux autres, afin, pourquoi pas, d'échanger, de communiquer, d'apprendre.

Dans son article *Le mythe du labyrinthe revisité par Eco théoricien et romancier à des fins cognitives et métaphoriques*, Giuseppe LOVITO met en évidence l'importance que représente l'identification de l'époque contemporaine au labyrinthe rhizome, caractéristique par son absence de centre, donnant un sentiment d'errance privant ainsi l'individu d'objectif à atteindre, là où les labyrinthes unicursal et maniériste symbolisent la quête de soi-même ou du Salut (LOVITO, 2013, p.3). Aujourd'hui le labyrinthe rhizome représente majoritairement une figure de désolation, d'égarement, d'inconfort où chaque personne essaie de se retrouver soi-même. Pourtant, cette représentation labyrinthique pourrait être abordée avec un autre regard. Les objectifs pourraient être à chaque croisement, chaque décision prise engagerait l'individu dans un parcours qui lui est propre, identifiant un centre individuel et personnel ?

Le labyrinthe dans les jeux vidéo, tel qu'il peut être créé par les levels designers, est une incarnation parfaite de cette quête où l'on explore, on apprend, on cherche, on revient en arrière… collant parfaitement à la représentation du

labyrinthe maniériste. Malgré tout, nous pouvons également y déceler une forme de labyrinthe rhizome, où « cette pensée du labyrinthe pourrait être vue alors comme métaphore de la recherche et de sa façon empirique de procéder. » (LOVITO, 2013, p.5). Nous l'avons effleuré précédemment, le joueur au cours de sa partie est en constante évolution, que ce soit avec le personnage qu'il incarne mais aussi par rapport à sa propre expérience de jeu et à ses mécanismes qui lui sont propres. Au-delà de seulement réussir et terminer le jeu, le joueur acquiert un esprit de déduction, d'analyse des situations, d'usage de compétences. Le joueur se retrouve à devoir construire son parcours, avec seulement quelques outils, sans beaucoup d'indications. Il doit lui-même réussir à comprendre et à construire son expérience de jeu.



Images du jeu *Outer Wilds*

Le labyrinthe rhizome pourrait alors se référer à la stratégie que le joueur choisit d'appliquer. Il fait des choix, il réessaie, il apprend. Le "die and retry"[5] devient alors synonyme de patience, de persévérance et d'apprentissage.

Dans le genre rhizome, nous pourrions citer les MMORGP (que l'on pourrait traduire par « jeux de rôle en ligne massivement multijoueur »), qui n'ont jamais de réelles fins, comme *World of Warcraft*. Mais dans un esprit plus théorique et philosophique, je préfère parler d'*Outer Wilds*.
Outer Wilds est un jeu d'aventure qui se déroule dans un monde futuriste. L'aspect rhizome d'*Outer Wilds* se trouve dans une boucle temporelle dans laquelle nous sommes piégés, où tout se répète mais où finalement tout est différent, car le joueur apprend à chaque boucle. Le but est simple : comprendre ce phénomène. Chacun des joueurs qui expérimentent ce jeu trace alors son propre parcours, il n'y a pas un chemin, mais une multitude de possibilités. Et même si le point de départ est le même, ce sont bien des voies différentes qui s'ouvrent devant nous, propres à chacun, à chaque expérience vécue, jusqu'à son aboutissement.

Lorsque l'on expérimente le labyrinthe rhizome, il n'y a pas fondamentalement de début ni de fin, mais plutôt un parcours d'apprentissage, fait de choix et de stratégies, de développement du personnage… Le jeu peut ainsi recommencer inlassablement avec de nouvelles stratégies et un nouveau chemin.

5. Mourir et réessayez. Ce type de jeu se caractérise par un mécanisme où mourir est nécessaire pour comprendre le comportement de l'adversaire. Le nombre de fois que l'on peut mourir n'est pas limité et à chaque tentative le joueur gagne en expérience et en compréhension.

Le jeu, tout comme la bibliothèque, est une ressource, emplie de connaissances, d'expériences des concepteurs, qu'il faut savoir apprivoiser, aimer pleinement pour en comprendre toutes les subtilités. Sans en avoir conscience, nous forgeons un savoir. Peut être que s'intéresser à ce que procurent ces jeux et à la manière dont ils sont conçus permettrait d'alimenter l'engrenage, pour créer davantage de jeux qui nourrissent les joueurs de savoirs.

Entre la chasse au trésor et le labyrinthe, les demi-tours, l'acquisition d'expérience, les échecs forgent notre gameplay et cette frustration de voir seulement l'accès sans savoir ce qu'il y a au-delà rend ce parcours et son franchissement bien plus satisfaisant. Dans l'univers vidéoludique, au-delà du monde en lui-même, cette sensation dédalique, ce sentiment que l'on peut se perdre, est non seulement une caractéristique courante mais presque inéluctable. À chaque parcours emprunté s'ensuit la découverte, la récompense ou bien la frustration. Donner à voir, sans révéler complètement, stimuler les sens, pour parfois les détraquer. Pour pousser le joueur à aller davantage vers l'exploration, il est nécessaire de le questionner, de piquer sa curiosité par la présence ou par l'absence de signaux, de le pousser à résoudre l'inconnu. Il devient autonome et responsable de cette quête qu'il s'est lui-même imposé, il se sent alors libre, et l'âme d'un aventurier à la conquête du monde.

Bibliographie

Eres & Psy. (2005). Du bon usage des jeux vidéos. 26, 67-72.

LOVITO, G. (2013). Le mythe du labyrinthe revisité par ECO théoricien et romancier à des fins cognitives et métaphoriques (p.9). https://journals.openedition.org/etudesromanes/4141

Caspar Pearson L. (2020). A Machine for Playing In: Exploring the videogame as a medium for architectural design. (p.39).

François Jacquesson (29 mars 2020). L'arbre et le labyrinthe. Caramel. Consulté le 1 septembre 2024 à l'adresse https://doi.org/10.58079/m78x

Github Gist, An inline image version of Matt Walker's translation of CEDEC 2017 talks by Nintendo, 2017. https://gist.github.com/idbrii/e39fe96279aa1670319bfa521d907399

SELL, 17 septembre 2018. Comment le jeu vidéo a-t-il redéfini les champs de la création artistique ? «Art et Jeux Vidéo» - Episode 1 - Architecture. AFJV. consulté le 01/09/2024
https://www.afjv.com/news/9151_art-et-jeux-video-episode-1-architecture.htm

Gemersden, 13 juin 2023. Tears of the Kingdom est un excellent jeu, mais… Youtube. consulté le 01/09/2024
https://www.youtube.com/watch?v=j4mUjiTP2UU

ingeniousclown Gaming, 12 janvier 2019. What Makes à Good Metroidvania? Youtube. consulté le 01/09/2024
https://www.youtube.com/watch?v=NcbB09mjMGk

PUECH S., 10 janvier 2023. OUTER WILDS, l'énigme ultime du jeu vidéo - DERNIÈRE GAME par SIMON PUECH. Youtube. consulté le 01/09/2024
https://www.youtube.com/watch?v=NztFKRjNwms&list=PLMJdTKAQZwh3oObbocEzwZ5dLsi1fvpla&index=2

PUECH S., 17 mai 2023. Ori, le jeu à la boucle de gameplay parfaite - DERNIÈRE GAME par SIMON PUECH. Youtube. consulté le 01/09/2024
https://www.youtube.com/watch?v=G8vuySXwSto&list=PLMJdTKAQZwh3oObbocEzwZ5dLsi1fvpla&index=6

Nikolas Fouré

Mesurer notre démesure

La notion de mesure, dans sa dimension mathématique, nous engage et nous lie de façon particulière avec le monde. A contrario, l'idée de démesure semble nous faire quitter toute rationnalité et nous empêcher de penser, évoquant l'excès, l'outrance mais aussi le manque, la disparition. Notre tradition de pensée dialectique tend à enraciner la mesure comme point d'ancrage principal de la pensée rationnelle. Cependant, pour peu que l'on dépasse leur réference mathématique, ces notions peuvent donner un tout autre écho à la crise écologique que nous vivons.

Qu'est-ce que ces deux notions, dans leur sens et leur usage, génèrent dans nos relations aux existences terrestres, qu'on les concoive comme vivantes ou non : virus, vent, animaux, architecture, nuage, humain, plante, technologie, rivière, mer, école, bactérie, eau, sol... parmi lesquelles nous essayons de vivre ?

Les bouleversements écologiques qui nous affectent sont aujourd'hui mesurables et mesurés, calculés dans le temps et l'espace[1] : la hausse des températures, le recul des glaciers, la montée des eaux, la multiplication de phénomènes météorologiques tels que cyclones et inondations. D'autres mesures, constituant aussi des données scientifiques, concernent les activités humaines et démontrent notre impact sur notre habitat terrestre : notre consommation d'eau et d'énergies fossiles, nos émissions de carbone, l'utilisation du glyphosate, les surfaces d'artificialisation de nos sols et leurs pollutions...

Dans un monde rationnel, les mesures récoltées devraient engager des mesures politiques : mise en place de méthodes, règles et solutions. Or l'ensemble de ces mesures non seulement restent dans l'impossibilité de remédier aux déséquilibres croissants mais fabriquent - paradoxalement - une démesure.

Comment appréhender cet écart entre rationnalité et responsabilité que nous pouvons considérer comme une dissonance cognitive ? Et si cet écart avait à voir avec notre éloignement du vivant, qui est aussi une crise de nos sensibilités ? Comment prendre la mesure de cela ? Mais ne serait-ce pas toujours une façon de se dissocier du vivant (en perpétuant le dualisme sujet/objet) que de vouloir en prendre la mesure ?

Mêlant des images d'œuvres et tentatives plastiques, des extraits de notices d'œuvres et des interrogations épistémologiques - dont l'articulation ressemblera davantage aux méandres d'une rivière dépendante d'un contexte géographique et climatique qu'à la ligne droite d'un tracé d'autoroute - je m'essaierai, par le piétinnement et une certaine nécessité, à tracer un chemin de désir.

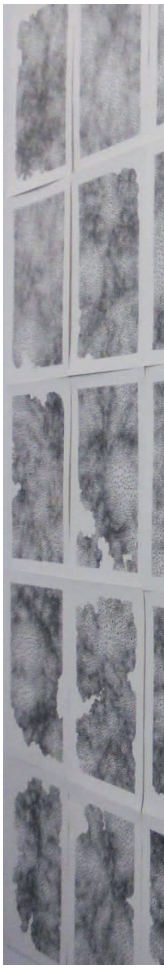
Dans la mesure où nous sommes liés d'une façon ou d'une autre aux différentes existences terrestres et à la planète qui les supporte. Dans la mesure où nous vivons ensemble. Dans la mesure où nous ne pouvons nous arrêter de mesurer, même dans l'ère de la démesure.

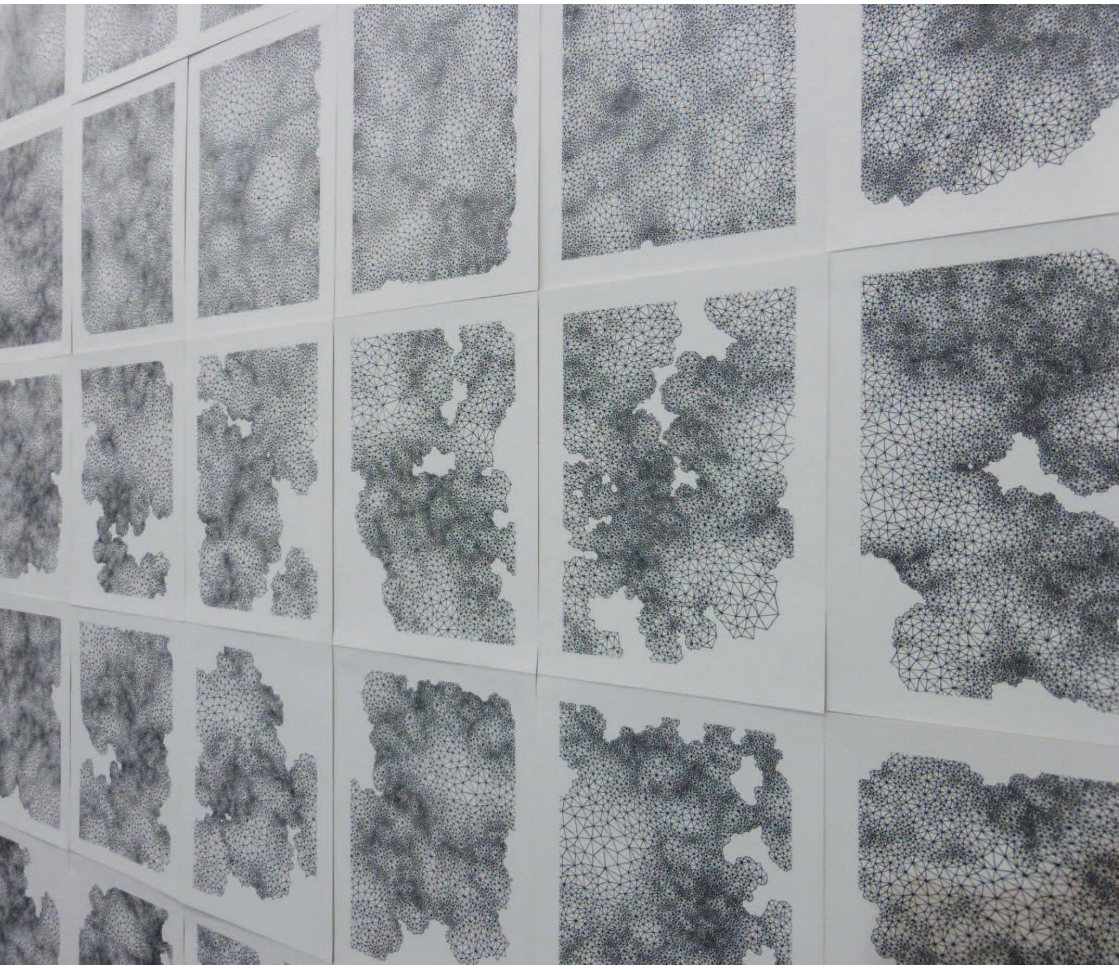
La mesure comme paradigme moderne

La science moderne occidentale est intrinsèquement liée à la mesure. Elle est ancrée dans une ontologie naturaliste[2], c'est-à-dire - en simplifiant - que le vivant en dehors de l'humanité est considéré comme un objet sans conscience (la nature) qu'il s'agit de disséquer afin d'en extraire une vérité mathématique. Cela est particulièrement vrai en ce qui concerne la biologie. Au tournant des 20e et 21e siècles, la prise de conscience des crises climatiques et écologiques dans le champ des sciences humaines et sociales[3] est le signe d'une évolution des présupposés académiques dans l'ensemble des champs de la connaissance.

Imanishi Kinji fût un primatologue japonais au 20e siècle[4]. Son approche éthologique, prenant en compte une culture et une sociologie des grands primates et assumant une relation affective avec les grands singes, fut conspuée par les institutions scientifiques internationales (en grande partie sous influence anglo-saxonne).

Il est aujourd'hui reconnu comme l'un des grands primatologues qui a changé notre regard sur les relations entre l'humain et l'animal. Ses positions intellectuelles et scientifiques ont contribué à faire basculer les dualismes occidentaux (notamment le dualisme nature/culture) et faire vaciller quelque peu le paradigme scientifique moderne occidental. La science moderne occidentale défend la rationnalité par la preuve[5]. Elle est protocolaire, expérimentale et dépendante des outils qui rendent visibles les preuves, notamment mathématiques, basées sur le calcul et la mesure. Partant de ce paradigme épistémologique, comment faire état des relations invisibles, des mystères qui fabriquent - malgré tout - la réalité de nos relations avec le vivant et la complexité des relations entre vivants ? Comment « mesurer » ce qui nous relie au monde hors des liaisons empiriques et utilitaires ?





Mesurer les nuages, 2019
40 dessins de format A4 à l'encre noir sur papier Montval 300g
Vue d'atelier (détail)

Entre 2018 et 2019, j'ai réalisé quarante dessins à l'encre que j'ai nommés "Mesurer les nuages". Le vocabulaire du tracé mis en œuvre dans ces dessins évoque « la triangulation ». Celle-ci est une méthode ancienne pour mesurer les distances et les surfaces, ce que l'on appelait précisémment l'arpentage. Aujourd'hui, la triangulation est un mode de représentation associé à certains logiciels et au maillage 3d. Cependant, ici, il n'est nullement question de modéliser quoi que ce soit. Il s'agit bien plutôt d'un « pied de nez » aux désirs d'algorithmisation exhaustive de la nature. Dessiner de la matière nuage et, qui plus est, la mesurer est une ambition vaine et ironique.
Ces formes sont proposées dans un seul but esthétique et réfléxif. La répétion engagée dans ces motifs triangulaires se veut anaphorique dans ce quelle énonce comme reprise, mais aussi dans ce quelle nous fait voir comme différences de formes : une structure équivalente qui dessine une infinité de possibles.
En permanente variation, on peut considérer les nuages comme vivants. En tous les cas, ils rendent possible le vivant (biologiquement). Ils nous protègent comme ils nous enveloppent. On peut les voir tels une peau, un épiderme mouvant et acqueux en constante relation avec le corps planète qu'ils entourent.
Forme toujours en émergence et non donnée par avance, le nuage est parcellaire et en perpétuel mouvement. Il est composé d'une multitude d'éléments (principalement des grains de poussière et des gouttelettes d'eau) qui s'agrègent, s'accumulent, se séparent.
Pour toutes les raisons suivantes : le surplomb rassurant, l'accumulation, l'aspect gazeux et dense en même temps, la dimension poétique et contemplative, les technologies numériques se sont emparées du mot « cloud », transformant un phénomène naturel en concept marketing
Dans ce moment que certain·e·s appellent «Anthropocène», nous affectons les nuages autant qu'ils nous affectent. Tous les tumultes de la terre sont liés.[6]

Sans remettre en cause absolument le régime scientifique avec lequel nous vivons et pour lequel nous avons un respect entier pour ses potentialités à nous faire connaître le vivant et ses complexités, il s'agit de questionner la place hégémonique du savoir scientifique, de mettre en critique sa valeur instituante et autoritaire. Peut-être peut-on envisager et même laisser la place à d'autres régimes de connaissance, à des situations qui engagent d'autres ontologies ; s'ouvrir à des formes relationnelles plus en phase avec des modes de connaissance qui convoquent nos affects et nos sensibilités : une science débordant la science et incluant des pratiques artistiques, militantes, existentielles ?

De la démesure de nos paradigmes à la mesure du sensible

La mesure est une opération définissant une échelle préalable (une unité) afin de pouvoir la comparer avec le réel. Il s'agit autant d'un geste que d'un calcul. La mesure est un outil indispensable à nos activités quotidiennes, intellectuelles, professionnelles. Cet artefact nous permet d'interagir avec le monde, il agit référentiellement, nous situe scientifiquement, géographiquement mais aussi socialement. La mesure est devenue hégémonique, elle remplace même parfois la réfléxion, les chiffres et les mesures faisant seuls office d'arguments.
Référent intellectuel et politique, la mesure est devenue véritablement ontologique, dans le sens où elle impose sa réalité. Par ailleurs, la mesure agit comme un moyen de représentation. Elle est en tous les cas un outil scientifique qui produit des images et par ce biais des imaginaires.

Mesures, 2015. Tampon encreur sur papier Montval 300g, 25 parties de 41 x 51 cm, le tout 205 x 255 cm. Collection Frac Bretagne.

Mesures, 2015 (détail). Tampon encreur sur papier Montval 300g, 25 parties de 41 x 51 cm, le tout 205 x 255 cm. Collection Frac Bretagne.

En 2015, lors d'une résidence à Montignac (Lascaux), j'ai réalisé une œuvre - composée de 25 parties réunies - s'intitulant "Mesures" qui représente la Voie Lactée, c'est-à-dire notre galaxie. L'image de notre galaxie est une représentation produite et validée scientifiquement. Pourtant, aucun outil de mesure et/ou d'enregistrement du réel ne s'est jamais assez éloigné de notre galaxie pour pouvoir en rendre compte. La représentation de la Voie Lactée est une image construite par des calculs, une image constituée par des chiffres. Je me suis emparée de cette image afin de la reproduire. Avec des tampons encreur, une multitude de gestes et de chiffres, j'ai dessiné une image numérique de notre galaxie.

Outre l'aspect incongru d'un geste artistique s'appropriant des chiffres pour dessiner, l'image de la voie lactée nous montre le non visible, l'incommensurable. L'image de notre galaxie vue d'un endroit inconnu et inatteignable nous renvoie paradoxalement à la puissance quasi-divine de la science, c'est-à-dire à une vision moderne de notre toute puissance. La dé-mesure de notre galaxie (à cette échelle de temps et d'espace, les distances étant véritablement impossibles à appréhender /se représenter) devient alors mesurable, une «chose» que nous pouvons nous représenter donc nous approprier. Nous pouvons nous situer sur la carte d'un monde que nous n'avons jamais parcouru. [7]

Mesure et démesure sont paradoxalement liées. L'outrance qu'évoque la démesure nous indique un déséquilibre, un désordre par rapport à une norme qui serait la mesure. Ce vocable renvoie aisément aux chamboulements écologiques que nous traversons : dérégulation de nos climats, pollution des eaux et des sols, extinction de la biodiversité.

N'aurions-nous pas atteint une ère de la démesure, un moment de l'histoire où l'action de mesurer ne peut plus sauver le vivant (à quel moment cela a-t-il été le cas ?) et serait seulement une façon d'enregistrer sa perte ? Comme le prônait déjà Alexandre Grothendieck au début des années 1970, la science mènerait-elle inéluctablement à la destruction du vivant[8] ? Nous nous confrontons à une crise écologique qui nécessite un bouleversement de nos paradigmes, se concrétisant par un changement profond de nos façons d'habiter le monde.

Alors, démesurer ne signifierait pas forcément une perte de référentiels, ce pourrait être aussi ré-alimenter nos paradigmes, les faire évoluer ; tisser des comparaisons qui ne soient pas des étalons seulement gouvernés par la performance, la croissance, le progrès et l'économie.

La répétition (des gestes et des motifs) traverse l'ensemble de ma pratique artistique, elle fonde la relation unité/multitude et s'inscrit dans des rapports d'équivalence entre les formes de la nature (les feuilles d'un arbre, les poils d'un pelage, les vagues du ressac, les pores de notre peau...) et nos artefacts (les briques d'un mur, les pixels d'un écran, le calepinage du carrelage, les bâtiments d'une ville...). Les chiffres sont parfois directement associés au vocabulaire graphique que je mets en place. Ils sont présents dans nombres de mes travaux.[9]

Compter peut nous emmener vers des horizons tautologiques où mesure et démesure se confondent dans une précision radicale, qui fait balbutier le langage mathématique et souligne sa propre vanité. C'est en répétant que se mettent en place les différences[10], les variations et la prolifération du vivant[11]. Serait-ce par la mesure, au sens de compter et répéter un motif, que nous pourrions accéder à une certaine démesure, dans l'idée d'une mise à distance avec le paradigme scientifique moderne occidental ?

Cette mise à distance pouvant aussi s'opérer par l'agencement avec d'autres registres de connaissance, qu'ils soient d'ordre ontologique et/ou artistique.

Tentavive de ré-attachement à la prairie.
Mât de cérémonie de voeux aux prairies
(fête du solstice 2024, La Lande, St Grégoire).

Dé-mesurer nos relations au vivant

Cérémonie de voeux aux prairies de la Lande, inspirée du baci laotien et du khi tes hmong. Cette cérémonie est desti- née à attirer des influences bénéfiques sur les prairies de la Lande. Le baci et le khi tes sont une cérémonie de rappel des âmes (syncrétisme bouddhiste et animiste), pratiquée dans tous les moments importants de la vie. Les prairies sont vulnérables, elles ont besoin de notre attention.

Le système métrique est un système de mesure qui s'appuie physiquement sur le monde sur lequel nous vivons (le globe terrestre) puisqu'il puise sa référence dans la géomorphologie de la Terre : le mètre étalon étant la dix-millionième partie du quart de l'arc du méridien terrestre. Il n'en demeure pas moins numérique, basé sur un principe mathématique et abstrait, d'autant plus depuis que la référence n'est plus le «mètre étalon» (reposant toujours au pavillon de Breteuil à Sèvres) mais une équation[12].

Mesurer la distance qui nous sépare de soi et des autres existences, ce n'est pas utiliser absolument les outils de la science, c'est avant tout être conscient de nos réalités : prendre en compte les liens qui nous unissent aux existants, ainsi que du sillage que nous laissons derrière nous et, dès lors, du désir « d'être vivant » avec les multiples relations que cela suppose : inter-espèces mais aussi entre humains au sein du travail, de la famille...

Dans une perspective d'agencement mésologique (c'est-à-dire d'ajustement de nos relations avec nos milieux)[13], les relations que nous pouvons instaurer avec les territoires et ses habitants sont singulières et collectives. Singulières, car elles engagent notre corps et notre individu psychique ; collectives car elles ne peuvent exister sans partage, sans la reconnaissance et l'accueil de l'altérité. Ces relations révèlent aussi paradoxalement les écarts entre les êtres, les phénomènes et les existants en général.

Ces distances définissent intrinsèquement nos relations, qu'elles soient affectives, métaphysiques, sexuelles ou religieuses et elles sont difficilement mesurables numériquement.

Nos représentations cartographiques sont particulièrement précises et efficaces pour mesurer l'espace et représenter nos territoires mais d'autres principes de connaissance, d'orientation et de situation dans l'espace existent. Par exemple : les «cartes» des chants aborigènes d'Australie, les cartes à batonnets des Iles Marshall[14] ou les cartes dansées des abeilles. Ces façons de se repérer et de se déplacer dans l'espace n'en sont pas moins efficaces que nos GPS ou autres méthodes de triangulation. Elles sont en tous les cas intrinsèquement liées à leur milieu. Relationnelles et bricolées, multiples et ouvertes, ces façons de s'orienter impliquent les protagonistes dans des co-interprétations, des réunions cognitives qui engagent les communautés à définir des trajectoires : à faire trajet.

Climatologie et météorologie convoquent des échelles de temps et d'espaces très étendues. Du global au local (et inversement), les relations que nous tissons avec le temps et l'espace sont complexes et multiples. Nous ressentons bien entendu le réel du ici et maintenant, mais nous pouvons aussi connaître précisément la météo à l'autre bout du monde tandis que les médias nous informent des soubressauts climatiques.

Prendre la mesure de nos relations au vivant implique aussi de réviser nos échelles. Comment des échelles de temps et d'espaces distendues (un ruisseau dévalant une colline en Lozère et un nuage de plusieurs milliers de tonnes en mouvement au-dessus de nos têtes) peuvent être mêlées ? Comment une multitude de milieux se rencontrent autour d'un cours d'eau ? Quelle échelle définir pour un milieu ? Comment le mesurer ?

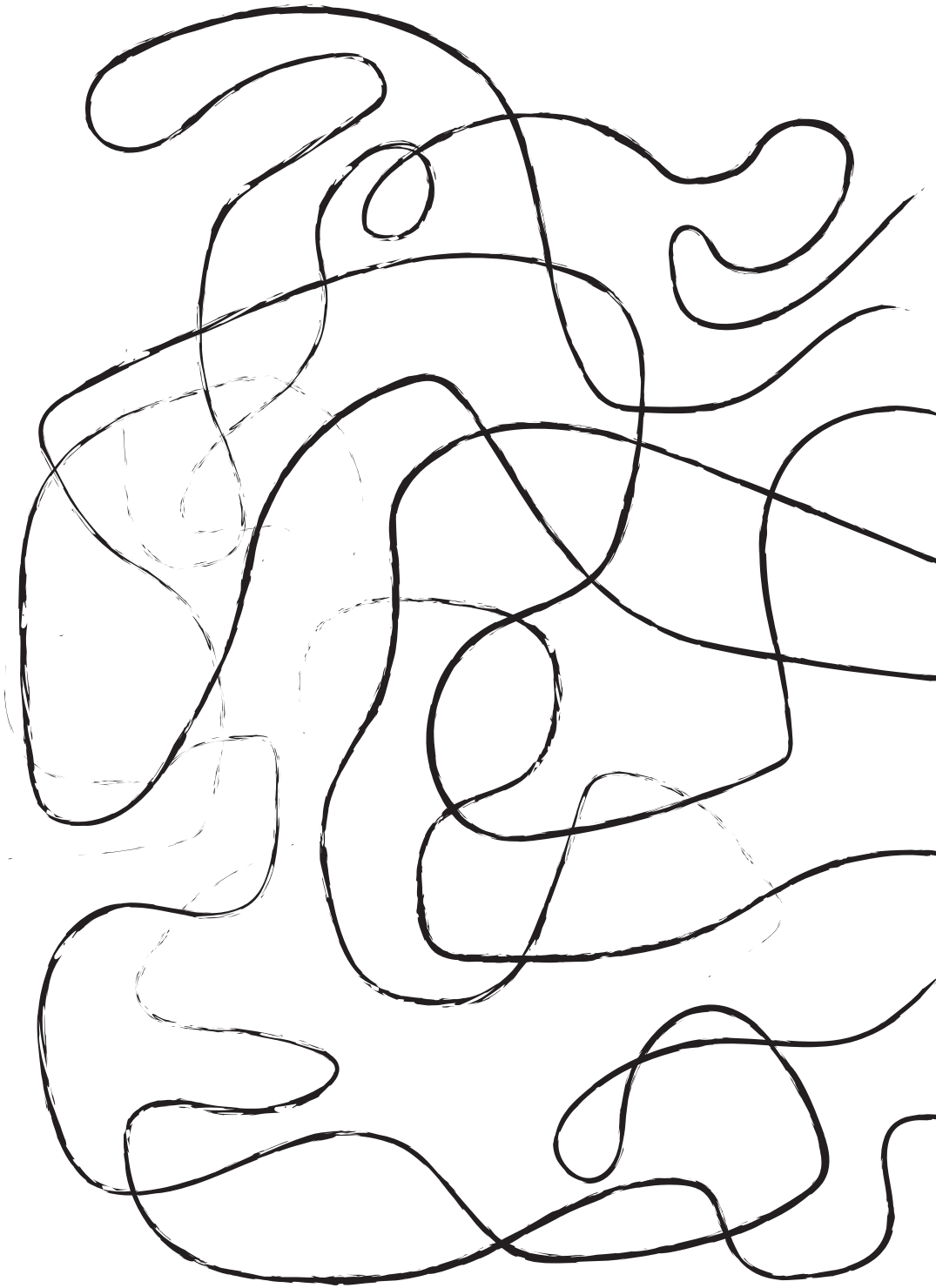
Comme le souligne Baptiste Morizot (dans l'idée d'une multiplicité ontologique et le double objectif de quitter une ontologie moderne écodidaire et de vivre dans un monde abîmé), la disposition qui nous invite à nous situer, épistémologiquement, c'est l'ubiquité cartographique couplée au doute car dans un monde vivant, il s'agit de «vivre sur plusieurs cartes»[15]. Les relations que nous instaurons avec le monde (et toutes celles que nous pourrions convoquer) dessinent cependant des circonvolutions non cartographiables.

Naviguant entre différents modes épistémologiques, les trajectoires ne sont pas linéaires, elles sont multiples, diffuses, réversibles : elles sont vivantes ! Autant de terrains de jeux infinis pour la représentation artistique.

Prendre la mesure du monde et construire de possibles récits : relier l'infime échelle à l'immensité, répéter des gestes comme des gouttes de pluie, récolter des données empiriques, tracer des lignes d'horizon verticales, fabriquer des structures atmosphériques, cartographier le bleu du ciel...

Il s'agit avant tout de tentatives, de bricolages, de faire avec le vivant, de reprendre, de mesurer parfois, de défaire et déconstruire, dé-mesurer peut-être mais surtout d'amorcer des possibles, d'ébaucher des trajets
.

1. Voir le site du GIEC : https://www.ipcc.ch/about/ (consulté le 2/09/2024)
2. Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*, Éditions Gallimard, Collection Folio, Paris, 2015.
3. Un tournant ontologique serait opéré aussi bien dans le champ de la philosophie que dans celui de l'anthropologie, bousculant les dualismes de nature/culture, sujet/objet : voir les travaux de Latour, Morizot, Stengers, Despret, Descola, Martin, Viveiros de Castro...
4. Imanishi Kinji, *La Liberté dans l'évolution. Le vivant comme sujet*, Éditions Wildproject, Marseille, 2015.
5. Baptiste Morizot, *L'Inexploré*, Éditions Wildproject, Marseille, 2023.
6. Notice de l'oeuvre «Mesurer les nuages», 2019 https://ddabretagne.org/fr/artistes/nikolas-foure/oeuvres/mesurer-les-nuages (consulté le 05/09/2024) https://ddabretagne.org/fr/artistes/nikolas-foure/oeuvres/mesurer-les-nuages-serigraphie (consulté le 05/09/2024)
7. Notice de l'oeuvre « Mesures », 2015. https://ddabretagne.org/fr/artistes/nikolas-foure/oeuvres/mesures (consulté le 05/09/2024)
8. Alexandre Grothendieck, « Allons-nous continuer la recherche scientifique ? » (CERN, 27/01/1972). Écouter la conférence : https://www.youtube.com/watch?v=ZW9JpZXwGXc (consulté le 02/09/2024)
9. Présentation générique du travail artistique https://ddabretagne.org/fr/artistes/nikolas-foure/reperes (consulté le 05/09/2024)
10. Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Éditions PUF, 2011.
11. Anna L. Tsing, *Prolifération*s, Éditions Wildproject, Marseille, 2022.
12. https://lejournal.cnrs.fr/articles/mesures-le-grand-renversement (consulté le 05/09/2024)
13. Augustin Bercque, *La Mésologie. Pourquoi et pourquoi faire ?*, Éditions PU Paris Ouest, 2016.
14. Jean-Marc Besse, *Quelle est la raison des cartes*, Éditions 205, Lyon, 2013.
15. Baptiste Morizot, *L'inexploré*, Éditions Wildproject, Marseille, 2023. (p-167-168-169).



Je t'aime ?

L'espérance d'un engagement,
Ou la sincérité du moment.

Je t'aime au passé,
La gratitude des moments partagés.

L'armure tranche plus qu'elle ne protège,
L'égo blesse plus qu'il n'élève,
L'orgueil éloigne les amoureux,
Mais l'amour libère le vaniteux.

Je t'aime au présent,
Le cadeau d'un cœur battant.

Dans le feu d'une vie sans trêve,
Où le temps ne laisse plus ni partage ni rêves,
Dans le flou d'un moment de répit,
Une chose se tait et une autre grandit.

Je t'aime au futur,
La promesse d'une conscience sûre.

Et d'un coup, dans la clarté des idées,
À l'écoute de mon souffle,
Une seule vérité et plus de doutes.
Malgré les dangers, vibrer à tes côtés.

Je t'aime, et qu'importe le temps, le mode et le genre.

Alexis Desplats

RESTER CHERCHEUR, A QUEL PRIX?

FRANÇOIS FLEURY

CETTE CONTRIBUTION POSE CERTAINES QUESTIONS EXISTENTIELLES QUE LE RAPPORT DE LA RECHERCHE À SON FINANCEMENT PEUT SOULEVER. L'APPEL À CONTRIBUTION DU PRÉSENT NUMÉRO INSTALLAIT LE LABYRINTHE COMME UN DISPOSITIF QUI « NOUS MET FACE À DES CHOIX, ET FACE À NOUS-MÊMES ». CELA S'APPLIQUE EN TOUT CAS AU MODE DE FINANCEMENT DE LA RECHERCHE, QUE L'ON POURRAIT VOIR COMME UNE FORME DE LABYRINTHE. SANS DÉVELOPPER ICI TOUTES LES QUESTIONS PHILOSOPHIQUES QUE POSE L'ÉCONOMIE DE LA RECHERCHE, IL S'AGIT DE PARTAGER CERTAINS ÉTATS D'ÂME SUSCITÉS PAR LA LITANIE DE CES APPELS À PROJETS QUI REMPLACENT INEXORABLEMENT LE FINANCEMENT RÉGULIER. ÉTATS D'ÂME D'UN ENSEIGNANT-CHERCHEUR, AUSSI DIRECTEUR DE LABORATOIRE, QUI EST EN MÊME TEMPS ET NÉCESSAIREMENT CITOYEN, CURIEUX, MAL ASSURÉ... S'AGISSANT D'ARGENT, IL SERA FORCÉMENT QUESTION DE POUVOIR, D'AUTONOMIE, DE PARTAGE.

POUR DÉVELOPPER LA RECHERCHE ET FACE AUX FAIBLES DOTATIONS RÉGULIÈRES DE LEURS MINISTÈRES, LES LABORATOIRES DE RECHERCHE SONT ENCOURAGÉS À AUGMENTER LEURS RESSOURCES PROPRES, EN DEMANDANT DES SUBVENTIONS PONCTUELLES À DIVERS GUICHETS, EN DÉVELOPPANT LA RECHERCHE CONTRACTUALISÉE, EN RÉPONDANT DE FAÇON CONCURRENTIELLE AUX APPELS À PROJETS (AP), AUX PLANS D'INVESTISSEMENT D'AVENIR (PIA), AUX APPELS À MANIFESTATION D'INTÉRÊT (AMI).

D'OÙ LA QUESTION : DOIT-ON TOUJOURS SE FAIRE PLUS D'AMI.S, COMMENT LES CHOISIR? DEPUIS DEUX ANS, ET POUR SE LIMITER AUX AMIS, NOUS AVONS RÉPONDU À L'AMI EQLD, L'AMI CMA, L'AMI SHS... ET POURQUOI PAS AUSSI L'AMI ANTE, L'AMI DAHL, L'AMI DON, L'AMI RALL, ... ?

DÉMESURE

COMMENT SE POSITIONNER EN TANT QUE CHERCHEUR AU SEIN DU LABYRINTHE DONT ON FAIT L'HYPOTHÈSE QU'IL EST À CIEL OUVERT, ET INFINI (DÉMESURÉ). NOUS NE POUVONS PAS EN SORTIR, MAIS NOUS POUVONS L'AMÉNAGER. ABATTRE QUELQUES MURS, Y INSTALLER DES TABLES ET DES CHAISES POUR Y PRENDRE L'APÉRO.

NOUS AVONS PEU DE POUVOIR. CELUI DE VOTER, CELUI DE CONSOMMER OU NON, CELUI DE CHOISIR ENTRE L'AMITIÉ ET LA RIVALITÉ, CELUI QU'ON EXERCE SUR NOUS-MÊME. DE CEUX-LÀ IL EST DIFFICILE D'ABUSER. D'AUTRES PERSONNES EN ONT UN PEU PLUS, PAR L'ARGENT, PAR LE CHARISME (SOUVENT REÇU EN HÉRITAGE), EN TANT QUE MAJORITÉ, EN TANT QU'HOMME BLANC HÉTÉRO, EN TANT QU'ENSEIGNANT OU CHEF DE QUELQUE CHOSE (ÉLU, ARCHITECTE, CHEF DE SERVICE, SECRÉTAIRE GÉNÉRAL ...).

LAISSONS DE CÔTÉ LES ERMITES, QUI NE DEMANDENT RIEN.
VERS QUOI DIRIGERONS-NOUS NOTRE POUVOIR ? POUVONS-NOUS L'EXERCER POUR L'INTÉRÊT COLLECTIF, TOUT EN RESTANT JOYEUX, OPTIMISTE, COMBLÉ ? ÉTANT PATHOLOGIQUEMENT OPTIMISTE, JE PENSE QUE OUI, MAIS À CERTAINES CONDITIONS : RESTER CURIEUX ET RECONNAÎTRE LES LIMITES – MAIS AUSSI L'ÉTENDUE - DE NOTRE POUVOIR, FACE AUX DÉMESURES LABYRINTHIQUES.

CONNAÎTRE SES LIMITES

IL N'EST SANS DOUTE PAS EN MON POUVOIR DE LIMITER LA SOUFFRANCE DES PEUPLES SYRIEN OU PALESTINIEN, MAIS JE PEUX CONTRIBUER À PLUS DE JUSTICE ET DE TOLÉRANCE AU TRAVAIL, DANS LA CLASSE, DANS LE BUS. JE NE PEUX PAS INTERDIRE LE BÉTON, MAIS JE PEUX ENSEIGNER LA TERRE... ON PEUT ÊTRE EN DÉSACCORD AVEC LES ARBITRAGES BUDGÉTAIRES NATIONAUX ET LE FAIRE SAVOIR, TENTER DE CONVAINCRE ET VOTER. MAIS QUOI QU'IL ARRIVE, NOS MOYENS SERONT LIMITÉS, MÊME SI NOUS EN PRENONS UNE PARTIE POUR EN CHERCHER D'AUTRES. LA PREMIÈRE DIFFICULTÉ EST LÀ : TROUVER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT L'ÉQUILIBRE ENTRE D'UN CÔTÉ, EXERCER NOTRE POUVOIR - C'EST-À-DIRE FAIRE AVEC LES MOYENS QU'ON A (EN TOTALE LIBERTÉ) OU QU'ON NOUS DONNE (AVEC CERTAINES CONTRAINTES) - ET D'UN AUTRE CÔTÉ CHERCHER SANS CESSE À EN AVOIR PLUS [1].

J'AI L'INTUITION QUE CHERCHER UNE CERTAINE DOSE DE POUVOIR - INDIVIDUEL ET COLLECTIF - EST L'UNE DES CONDITIONS POUR VIVRE HARMONIEUSEMENT ENSEMBLE. J'ENTENDS ICI « POUVOIR » DANS LE SENS « CAPACITÉ », MAIS AUSSI « PORTÉE DE L'ACTION ». DANS UN SYSTÈME DÉMOCRATIQUE, IL FAUT CE POUVOIR POUR CONTRIBUER AU COLLECTIF, S'Y SENTIR LIBRE ET À SA PLACE. JE VOIS DEUX MANIÈRES ENRICHISSANTES D'AUGMENTER CE POUVOIR : APPRENDRE ET TRAVAILLER AVEC LES AUTRES. SELON CETTE PERSPECTIVE, RÉPONDRE À DES APPELS À PROJET EST UNE MANIÈRE DE SE POSITIONNER EN TANT QUE CHERCHEUR.

FINALEMENT, POUR SAVOIR SI ON SE FAIT UN NOUVEL AMI, C'EST BUSINESS AS USUAL : LE TEMPS INVESTI SERA-T-IL RENTABLE ? OU DE FAÇON PLUS HUMAINE, L'AMI DEVIENDRA-T-IL UN AMI ? PAR RAPPORT À D'AUTRES PROJETS DE PARTENARIATS, L'AMI SHS SE CARACTÉRISE PAR SON OUVERTURE THÉMATIQUE (HABITAT ET MODE DE VIE), UNE CONSTRUCTION QUI PART DE LA BASE, UNE RÉELLE ATTENTE VIS-À-VIS DE NOTRE LABORATOIRE. PLUS NOUS INVESTISSONS MAINTENANT DANS SA CONSTRUCTION, ET PLUS NOUS POURRONS Y TROUVER DES MOYENS QUI NOUS CONVIENNENT ... POUR LES HUIT ANS À VENIR [2].

RESTER CURIEUX

CONSTATER L'INFINI DU LABYRINTHE EST FINALEMENT RASSURANT : CELA PERMET DE LAISSER DE CÔTÉ L'OBSESSION STÉRILE DE VOULOIR EN SORTIR. DES MURS, CERTES, MAIS AUSSI LA COURSE DU SOLEIL ET DES ÉTOILES, LE MURMURE D'AUTRES GROUPES PAS SI LOIN ET DES ARBRES QUI DÉPASSENT. DANS NOTRE MALHEUR DE SIMPLE MORTEL, NOUS AVONS LA CHANCE D'AVOIR D'INNOMBRABLES ASPÉRITÉS SUR LESQUELLES EXERCER NOTRE CURIOSITÉ : LE LABYRINTHE EST PEUPLÉ.

LA CURIOSITÉ VÉRITABLE SUPPOSE L'ENVIE SINCÈRE D'ALLER À LA RENCONTRE DE SON OBJET ET DE DÉPASSER SES A PRIORI [3]. EN ARCHITECTURE, CETTE EMPATHIE OPÈRE DANS LE PROJET, QUI EST EN SOI UNE MANIFESTATION DE CE DÉSIR DE VIVRE ENSEMBLE. EN TANT QUE CHERCHEUR, NOUS DEVONS NOUS POSER LA QUESTION DE LA FINALITÉ DE NOS RECHERCHES. IL Y A NÉCESSAIREMENT, AU FOND, UNE PURE CURIOSITÉ (OÙ SE SITUE LA TÊTE DE L'ÉTOILE DE MER?). MAIS – ET EN PARTICULIER DANS LE DOMAINE DE L'ARCHITECTURE – LA MOTIVATION À CHERCHER EST AUSSI CELLE D'ALLER VERS UN MONDE MEILLEUR.

ALORS QUE FAIRE QUAND CE QUE JE PERÇOIS COMME DÉSIRABLE EST SUBJECTIF ? QUI INCLURE DANS LE DÉPASSEMENT – OU L'ÉLARGISSEMENT - DU SUBJECTIF ? UN GROUPE, UNE NATION, LE GENRE HUMAIN, LE VIVANT ? EST-CE QUE JE SAIS CE DONT LES PERSONNES ATTEINTES D'AUTISME ONT BESOIN ? COMMENT VIVENT LES HÉRISSONS ? ICI ENCORE APPRENDRE ET TRAVAILLER AVEC LES AUTRES PERMET D'AGIR TOUT EN CONTINUANT DE DOUTER.

DES MESURES

LE TRAVAIL INTERDISCIPLINAIRE N'EST PAS SPÉCIALEMENT CONFORTABLE. SI LES RAPPORTS À CETTE PRATIQUE SONT VARIÉS, C'EST SANS DOUTE PARCE QU'ELLE ENGAGE LA PERSONNALITÉ DU CHERCHEUR, QUI DOIT SE CONFRONTER À L'AUTRE DANS L'ÉCHANGE, ET PAS SEULEMENT AUX FAITS, OBJETS OU CONJECTURES EN TANT QU'OBSERVATEUR ET THÉORICIEN. ÊTRE HONNÊTEMENT ATTENTIF À CE QUI DANS LES OBSERVATIONS RÉFUTERAIT NOS HYPOTHÈSES, N'EST DÉJÀ PAS TOUJOURS AISÉ. MAIS CULTIVER UN INTÉRÊT VÉRITABLE (PAS UNE SIMPLE TOLÉRANCE) POUR UNE TOUTE AUTRE FAÇON DE PENSER LE MONDE ET LES CRITÈRES DE SCIENTIFICITÉ QUE LA SIENNE, VOILÀ UN VÉRITABLE DÉFI. NOUS POUVONS NOUS Y ESSAYER AU SEIN DE L'AMI SHS QUI RASSEMBLE ARCHITECTURE, URBANISME, AMÉNAGEMENT, PAYSAGE, GÉOGRAPHIE, HISTOIRE, SOCIOLOGIE, ÉCONOMIE, SCIENCES POLITIQUES, LETTRES, SCIENCES DE L'ÉDUCATION, SANTÉ, ETC. TOUT COMPTE FAIT, LE MONDE EST DÉMESURÉ ET SAUF QUELQUES OBSCURS ILLUMINÉS, L'HUMANITÉ S'EN ACCOMMODE. LES RÉGIMES TOTALITAIRES, TOUT COMME LA SOCIÉTÉ DE CONSOMMATION, CONFISQUENT LA MESURE, IMPOSENT UN ÉTALON DE PENSÉE UNIQUE. VOILÀ LA DÉ-MESURE : L'IMPOSSIBILITÉ DE DÉCRIRE OBJECTIVEMENT, DE DIRE LE VRAI, D'OFFRIR UN APPUI AU SUBJECTIF, UN TERRAIN D'EXERCICE POUR LA PENSÉE CRITIQUE. LOIN D'ABOLIR LA MESURE, LA PLURIDISCIPLINARITÉ PERMET D'EN MULTIPLIER LES OUTILS (QUALITATIFS ET QUANTITATIFS) POUR ENRICHIR LES POINTS DE VUE. NOTRE RÉSILIENCE EST SANS DOUTE LIÉE À NOTRE CAPACITÉ À MUTER, À NOUS ADAPTER. CELA NÉCESSITERA DE L'AUDACE - VOIRE DU COURAGE -, DU POUVOIR - INDIVIDUEL ET COLLECTIF -, UNE PLURALITÉ DE SYSTÈMES DE MESURE. POUR LE CHERCHEUR ET SON LABORATOIRE, CELA IMPLIQUE CERTES DE PARTAGER NOS TRAVAUX, D'ACCUEILLIR DES CHERCHEURS ÉTRANGERS, DE CULTIVER L'INTERDISCIPLINARITÉ, MAIS AUSSI D'ÉQUILIBRER ACTIVITÉ DE RECHERCHE ET RECHERCHE DE MOYENS.

[1] FAUT-IL SE CONCENTRER SUR LE PROJET EN COURS ET PRODUIRE DE LA CONNAISSANCE, OU RÉPONDRE À UN NOUVEL APPEL À PROJET ? FINIR SA THÈSE AU PLUS VITE OU PRÉPARER L'AVENIR EN BRIGUANT UN POSTE D'ENSEIGNANT ? DÉPENSER NOTRE BUDGET DANS LES RÈGLES, OU TRAVAILLER À FAIRE ÉVOLUER LES RÈGLES ?

[2] EN COMPARAISON, LE PIA4 « TRANSITION » AVEC L'URN, ORIENTÉ RECHERCHE, ET LE PIA4 « POLYCAMPUS » AVEC L'UNIV CAEN, ORIENTÉ PÉDAGOGIE, ONT ÉTÉ ASSEZ LARGEMENT INITIÉS « PAR LE HAUT », ET LE LABORATOIRE A PEU ÉTÉ SOLLICITÉ POUR PRODUIRE DU CONTENU EN PHASE DE MONTAGE. NOUS DEVONS NOUS APPROPRIER AUJOURD'HUI CES CADRES « DONNÉS » AVEC LEURS CONTRAINTES ET LEURS OPPORTUNITÉS.

[3] LE FAIT DE M'INTÉRESSER À LA TORTURE PENDANT LA GUERRE D'ALGÉRIE FAIT-IL DE MOI UN SADIQUE ? QUEL EST L'OBJET DE MA CURIOSITÉ ? JE N'AI PAS UN A PRIORI POSITIF SUR LA TORTURE, MAIS J'EN AI POUR LE GENRE HUMAIN, POUR LES VICTIMES, POUR LA DIGNITÉ. IL FAUT VOULOIR COMPRENDRE L'ÊTRE HUMAIN QUI TORTURE, L'ORGANISATION QUI L'A ALIÉNÉ. DE CE POINT DE VUE, KIRIKOU EST PETIT, MAIS C'EST UN CHERCHEUR :
- LE SAGE : [...] ELLE DÉTESTE LES HOMMES ET VEUT LEUR FAIRE TOUT LE MAL POSSIBLE. [...]
- KIRIKOU : POURQUOI ?
(KIRIKOU ET LA SORCIÈRE, 50'22'', 1998, MICHEL OCELOT).

RE - PORT
ou
LES SEPT AMERS DE JUVISY

Récit d'une fiction

Kacha Legrand

Invitée par l'Association « Dans le sens de Barge » à participer à l'édition des « Amers remarquables » 2024, j'ai imaginé à partir de quatre repérages de navigation en île de France et en Normandie, une proposition perceptible du fleuve.

Ma proposition est venue s'adjoindre à une soixantaine de propositions d'amers artistiques poétiques ou utopiques, imaginés par des artistes qui ont été exposés en itinérance au bord de la Seine au printemps et à l'été dernier sur le chemin de halage de Pose et quai Lescure à Amfreville La-Mi-Voie.

Le terme maritime « Amer remarquable » décrit un élément bâti ou naturel, souvent repeint, visible à l'approche de la côte, qui crée un repère pour calculer la trajectoire de navigation.

En tant qu'artiste invitée, j'ai souhaité interroger par ma contribution, les notions de submersion, de surélévation, de mémorial, mais également d'adaptation et de résilience.

La question de l'inondation et de la submersion

Alertés depuis des décennies par les scientifiques, les chercheurs, les militants écologiques, il paraît aujourd'hui impossible d'éluder notre responsabilité et notre vulnérabilité en matière d'anthropisation des écosystèmes et des répercussions climatiques. Le dernier rapport du Giec concernant l'avenir de notre planète pose la question de la submersion maritime qui apparait comme un point brûlant, notamment en Europe et qui plus est sur les territoires normands, et franciliens.

A la fois conscients et tétanisés par la sensation d'être pris dans un engrenage qu'il paraît inéluctable de rompre, il semble néanmoins essentiel de se projeter et de trouver des formes nouvelles d'habiter ou tout du moins de cohabiter avec l'eau. Élément nouveau dans sa forme, dans son occupation du territoire, dans le danger et l'emprise qu'elle représente, l'eau est symbole d'une ambivalence par le fait même qu'elle est aussi source de vie.

Le scénario catastrophe déclencheur

Le visionnage d'un film il y a quelques années intitulé « The impossible » réalisé par Juan Antonio Bayona et sorti en 2012 m'a interpelé. Il a joué le rôle de déclencheur de mon projet. Il s'agit d'un scénario catastrophe qui se passe sur l'ile de Phuket en Thaïlande où des centaines de milliers de personnes vont tenter de survivre au tsunami du 26 décembre 2004. Le film tiré d'un fait réel relate l'histoire et la survie d'une famille explosée géographiquement à la suite de la catastrophe. L'arrivée du tsunami montre la violence destructrice du phénomène.

L'essence même de ce film est la question de la perte. Le film est bâti en grande partie sur cette notion. En quelques minutes les habitants y sont confrontés, pour certains il s'agit de leur vie, pour d'autres leur famille, leur logement, leur ancrage spatial, leur moyen de se déplacer, leur raison d'exister etc. En contrepoint la notion de survie est également très forte et crée la dynamique du film, axé sur la tragédie mais également sur la résilience.

Mon projet est une fiction, une anticipation, un espace mental de résilience

Ma proposition s'intitule « Re-port ou Les Sept Amers de Juvisy ». Les questions liées au territoire de l'axe Seine qu'il m'a semblé important de poser via les perspectives de submersion sont les notions de repère, de point de vue, de panorama et ce qu'il reste de l'architecture post inondations. Lors de la croisière de repérage en Ile-de-France, j'ai été rapidement intéressée par les constructions des bords de Seine. Celles-ci diffèrent selon que l'on traverse les zones industrielles de la vallée, les zones aménagées pour les riverains, ou encore les zones à habiter.

Je remarquais à Juvisy-sur-Orge, pas très loin du point de départ de notre embarquement un ensemble de sept immeubles de taille quasi identique. Les qualités de ces constructions récentes m'ont semblé être leur échelle modeste et leur aspect horizontal. De cette horizontalité douce au regard, nait une homogénéité malgré des particularités et différences.

Imaginant à mon tour un scénario catastrophe, j'ai pensé une suite d'amers qui pourraient faire signal en cas d'une montée des eaux de plusieurs dizaines de mètres, recouvrant l'ensemble de la vallée et faisant disparaitre ces immeubles. J'imaginais alors des habitants perdus, navigant à bord d'un radeau de fortune.

Ma proposition d'amers consisterait en une réplique des sept immeubles, au moyen d'un re - port de leurs structures qui seraient installées sur les toits d'origine. Ces amers émergeants agiraient comme des repères sur l'immense étendue d'eau, tels des indicateurs de ce qui a disparu. Ainsi les navigateurs pourraient se diriger plus aisément et retrouver en plus de l'emplacement des logis engloutis, la mémoire de ce qui a été.

Le mot RE-PORT fait apparaître deux niveaux de lecture

- Le REPORT /celui d'une forme augmentée à partir d'une forme existante
- Le RE-PORT /celui d'une suite de sept amers, constituant à nouveau un port

Le port en tant qu'infrastructure aménagée par l'homme sur un littoral ou sur les berges d'un cours d'eau en vue d'accueillir bateaux, passagers ou marchandises est un endroit stratégique qui fait lien entre l'eau et la terre. Et dans un sens plus élargi, le port peut être envisagé comme abri, refuge, lieu de repos, logis, port d'attache, lieu d'ancrage.

Alors comment se repérer ? Comment se retrouver ? Comment circuler ?

Dans mon projet je ne précise pas d'où vient l'eau ni comment elle arrive, ni en combien de temps, ni même s'il s'agit de crues, d'un raz de marée, ou de vagues de pluies diluviennes qui auraient recouvert les berges, puis les villes pour ne plus rien laisser apparaitre.

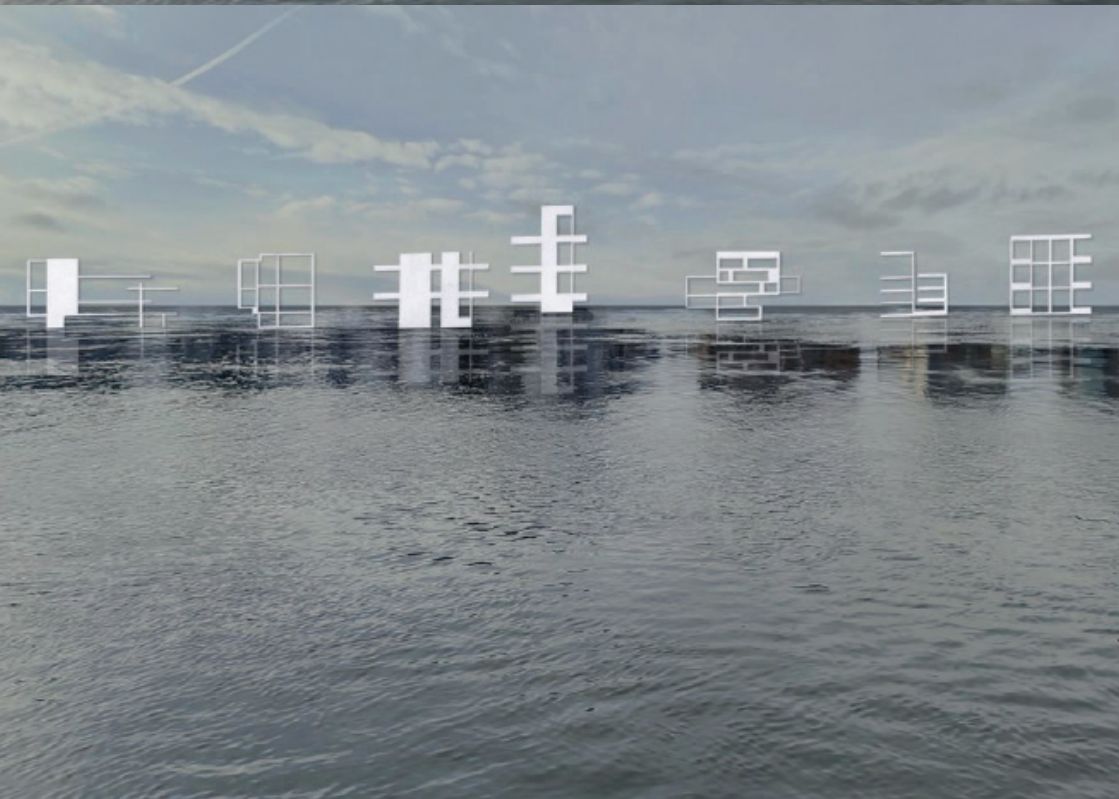
Quoiqu'il en soit, les autochtones sont livrés aux éléments, à l'eau qui vient tout submerger. Ce qui fait paysage est de l'ordre de l'absence, du néant, d'une étendue plate, lisse et horizontale, sans le moindre repère visuel qui viendrait arrêter le regard.

Que reste-t-il de l'Architecture ?
Délocalisation ?
Surélévation ?
Mémorial ?
Modification du paysage?
Cohabitation ?

En réponse « Deux paysages » comme repères temporels « celui d'un avant » et « celui d'un après ».

Le premier paysage révèle une surélévation des structures blanches extraites des immeubles d'origine, (ensemble de logements collectifs réalisés en 2013 par Atelier 234) reportées sur leurs toitures respectives. Ce paysage est fictionnel, il met en scène une forme de surélévation ou de délocalisation du bâti, une augmentation, une extension de celui-ci mettant en avant quelques caractéristiques des amers soit leur hauteur et leur couleur blanche.

Le deuxième paysage, scénarise une montée des eaux où il ne reste à voir que les reports, formes fantômes d'une architecture engloutie, envisagés comme lieux de survivance, de résilience ; qui en incarnant la mémoire de ce qui a été, et en endossant le rôle « d'Amers remarquables » contribuent à créer un paysage mémoriel et appelle à une nouvelle forme d'habiter, « celle d'une cohabitation avec l'eau ».



C’est la Seine qui décide…

L’histoire ne s’arrête pas là, elle se poursuit le 11 octobre 2024, à l’occasion d’une croisière organisée par la Maison de l’Architecture de Normandie et le Collectif Barge pour le festival Zigzag. Cette croisière ouverte aux publics est censée réunir deux artistes plasticiens, Daniel Purroy et moi-même, et la paysagiste Manon Anne, pour parler du « comment vivre avec l’eau ». L’enjeu de cette croisière est de donner des clés de lectures des transformations en cours et de nourrir ensemble un dialogue avec le fleuve. Le bateau « le Canotier » en partance de Bercy s’aventurera en aval de Paris pour appréhender les composantes spatiales de l’axe Seine, découvrir les aménagements, notamment celles du quartier en devenir des Ardoines, grand projet de ville mené par germe&JAM à Vitry et poser la question du risque inondation.

Pour cette nouvelle croisière, je suis invitée à parler de mon projet d’anticipation sur « Les Sept Amers de Juvisy » et à évoquer les inondations qui menacent. Ironie du sort … la réalité parfois rejoint la fiction. Les pluies diluviennes générées par l’ex-ouragan Kirk qui vont s’abattre sur Paris quelques jours avant la date du départ seront d’une telle intensité, qu’elles vont faire déborder la Seine et placer l’Ile de France sous vigilance orange pluie-inondation. La croisière s’en trouvera annulée puis reportée en mars 2025.
Que dire…
sinon que c’est la Seine qui décide…

Build a concrete Porch

Salle Des Fêtes

Alix Turcq

Rotterdam, le 4 aout 2023.
Deux corps suintants de crème solaire et de sueur s'affairent sur les toits en briques brûlantes. Donna et Robin terminent d'installer la sculpture qu'elles ont fabriqué dans la matinée : un long tube de PVC sur lequel est attaché une boite de Pringles et une canette de Fanta, découpés. Au bout des canettes sont collés des fils électriques qui s'enroulent grossièrement autour du tube de PVC, s'accrochent à la gouttière et rentrent dans l'appartement de Donna et Robin, à travers une petite ventilation. C'est une antenne qui, une fois raccordée à un ordinateur, leur permettra de rejoindre Salle des Fêtes, un réseau qui compte 230 utilisateur•ices, à travers toute la ville. Ce réseau est indépendant des réseaux de communication classiques (téléphone, internet). Il permet aux habitant.es de la ville de communiquer entre elles et eux. Les services que ce réseau accueille sont assez simples, mais suffisent largement à outiller les habitant.es qui l'utilisent pour organiser des événements, partager des idées et du savoir, créer leurs propres médias audio ou textuel, à archiver des documents et à communiquer entre elles et eux.

Donna a entendu parler de cette organisation à une projection dans la librairie SF à côté de la gare. Après le film, une dame était venue lui parler parce qu'elle portait un t-shirt des Severed Heads

« C'est mon groupe préféré !
-Je les connais pas, répondit Donna,
J'ai trouvé ce T-Shirt dans une Brocante »

Elles avaient continué à discuter en sirotant des bouteilles de bières de marque repère. La dame en question s'appelait Stella. Elle était grande, avec les cheveux très foncés, en pétard. Elle parlait beaucoup et Donna répondait un peu. Après lui avoir raconté son déménagement, elle lui avait parlé des soirées Gernux Cragz qu'elle organisait avec ses copines. Donna avait déjà entendu parler de ces fêtes, sur les Instagram, mais c'était il y a un an. Depuis plus de signe d'activité.

« Mais vous en faites encore ?
-Oui oui mais on a un peu changé de stratégie de diffusion. C'était devenu un peu bizarre de faire la communication sur Facebook ou Instagram, c'est des free-parties, c'est pas vraiment légal, et politiquement c'était un peu dissonant de faire l'évangile de l'autogestion et de l'anarchie sur la terre sainte de M. Zuckerberg. Avec Marthe, on cherchait d'autre canaux pour diffuser les infos des soirées, on a fait un peu de mailing list et Chloé nous a parlé de Salle des Fêtes en décembre dernier je crois. »

Stella regarda sa montre comme si elle pouvait lui confirmer son doute,

- À l'époque, c'était que 20 personnes, surtout des nerds, qui avaient installé des antennes sur leurs balcons ou dans des squats derrière Charlois. Et c'était beaucoup plus limité. T'avais genre, 3 possibilités : envoyer des messages individuels, poster des textes et des images sur une sorte de grand tableau en 2D, et émettre des émissions de "radio". Du coup nous on mettait nos flyers sur le tableau.
D'ailleurs, c'était marrant, comme le logiciel affiche pas en couleur de base, on a dû tout passer en noir et blanc et Sam, notre graphiste, a trop trippé sur un délire 90s un peu Fantasy, maintenant, c'est un peu notre style. »

Stella fouilla dans sa poche pour me sortir un vieux bout de papier froissé rose sur

lequel était imprimé une grosse salamandre en noir et blanc avec des formes arabesque et des grosses lettres "TACTICAL-MAGIC TAKEOVER" et "FENIX SOUNDSYSTEM ALL NIGHT LONG". Après une énorme gorgée de bière, elle reprit.

« Ce qui était bien c'était que parmi les 20 geeks du réseau y'avait Asma qui tient le disquaire à côté des Docs, elle imprimait toujours nos flyers pour les mettre sur le comptoir. Ça marchait assez bien. Du coup on a pris l'habitude de déposer des flyers dans les boutiques qu'on aime bien. Maintenant aux fêtes, y'a un chouette mélange de gens qui viennent soit par les papiers qui ont tourné, soit en ayant vu direct les fly' sur le board. Rien de ouf, tu me diras, c'est comme ça que c'était avant dans les années 90 j'imagine. Mais c'est quand même agréable, ça ajoute un côté... familial ? Je sais que les gens qui sont là aux fêtes sont des personnes qui s'investissent dans la communauté. Aussi moi, je suis vraiment naze avec les technologies à la base, ça m'ennuyait, je m'y retrouvais pas. Là le fait d'avoir appris avec les autres comment se servir des outils de Salle des Fêtes, ça m'a grave réconcilié avec elles. C'est beau, c'est nos instruments aussi maintenant, nous aussi, on va dessiner notre monde avec tu vois ?
- Euh, ouais grave »

En vérité Donna ne voyait pas complètement, mais elle était assez impressionnée par le discours de Stella. Soit c'était une fanatique un peu alcoolo, soit il y avait réellement quelque chose de puissant derrière ce truc là, Salle des Fêtes. Stella avait passé le numéro d'un gars à Donna, avec une petite carte vert fluo sur lequel on pouvait voir un dessin en noir et blanc et une écriture gothique "Salles Des Fêtes". Au dos une sorte de poème [en première page]. Le type s'appelait Ton.

« Appelle le si ça t'intéresse. »

Donna non plus n'avait pas une grande appétence pour la technologie, elle avait des usages ordinaires de son ordinateur et de son iPhone. Mais les échanges avec Stella avaient attisé sa curiosité. Elle se demandait ce qui pouvait bien se passer au sein de cette communauté qui se fleurissait sur les toits et dans les caves. Et puis tout ce discours sur l'aspect local du réseau l'intriguait. Elle avait souvent l'impression de ne pas vraiment habiter son quartier, sa ville. Elle n'avait jamais eu l'occasion de rencontrer ses voisins, de discuter avec les commerçants, de participer à des événements locaux. Elle allait toujours dans les mêmes grandes surfaces et dans les mêmes clubs pourris. Le lendemain elle décide d'appeler le numéro que lui a donné Stella. Une voix à la fois rocailleuse et dansante répond au bout de la ligne :

« Allo ?
- Bonjour, c'est .. Ton ?
- Lui même ! C'est pour quoi ?
- Euh, Stella m'a donné ton numéro par rapport à Salle des Fêtes, peut-être qu'on aimerait bien participer avec ma coloc
- Ah Stella ! Hahaha ! Trop cool, oui super, est-ce que tu as le temps de passer cet après-midi ? on a un atelier a coté de Beatrixpark, je pourrais t'expliquer un peu plus l'affaire
- Oui, okey ! je peux venir à 15h c'est bon ?
- C'est bon pour moi, je t'envoie l'adresse à toute ! Attends tu t'appelles comment ?
- Ah oui pardon, c'est Donna !
- Enchanté Donna ! »

Par chance, Beatrixpark était à 10 minutes de vélo. Après avoir mangé un petit sandwich, Donna prit un sac avec un petit carnet et un stylo et sortit de chez elle. L'adresse indiquait une porte de garage

entre un traiteur chinois et un chantier (qui semblait ne jamais avoir avancé). Toute la façade est couverte de lierre, on pouvait y voir deux petites fenêtres qui donnaient sur quelque chose comme une cuisine ou un salon. Elle enfonça son doigt dans les feuilles et appuya sur une petite sonnette à peine visible et attendit. Un bruit métallique sonna de l'intérieur, suivi par un crissement douloureux, et la porte de garage s'ouvrit péniblement et découvrit la silhouette d'un grand type mince, le crâne rasé, avec un T-shirt des Atari Teenage Riot. Son visage était bizarrement aussi accueillant qu'inquiétant.

« Coucou, c'est Donna ?
- C'est moi ! » *Ton regarda sa montre*
- Woaw, quelle ponctualité ! *Ton lui fit signe d'entrer.*
- Bienvenue à Dallas ! »

L'espace derrière la porte ne ressemblait pas du tout à l'image que Donna se faisait de Dallas. c'était une sorte de salon avec des canapés, des établis contre les murs et quelques petites machines d'atelier. L'endroit était accueillant, on se serait cru dans un bazar d'électronique comme à Tokyo, mais partagé avec un antiquaire et un soudeur de cadre de vélos

« C'est le nom de ce lieu, on l'occupe depuis un an et demi. On l'a appelé comme ça, car quand on est arrivé y'avait un méga stock de chapeaux de cowboys dans des cartons. On n'a jamais su pourquoi… Ici, c'est un peu l'atelier slash salle de réunion slash salle de workshops. N'importe qui peut venir utiliser les outils qu'il y a ici, du coup, c'est toujours un peu le bazar, mais on rencontre de chouettes personnes ! Là-haut on a une autre salle qu'on prête à des asso' et il y a aussi deux chambres, la mienne et celle de Sam. On habite tous les deux là depuis six mois. Si ça te va, on peut aller prendre un thé dans la cuisine, comme ça je te présente un peu le projet et ensuite, on retournera dans l'Atelier pour que je te montre deux trois bricoles si tu as le temps !
- J'ai tout mon aprem
- Super, suis-moi alors ! »

Tom fila vers le fond de la pièce et monta les escaliers deux par deux marches et iels arrivèrent dans un couloir qu'iels traversèrent jusqu'à arriver dans une petite cuisine avec une verrière. Sur les étagères, il y a tout un tas de bocaux dans lesquels flottaient des légumes, des fruits et des… choses. Ton passa derrière un petit comptoir et lança une bouilloire

« Thé jasmin ça te va ? Je demande parce que Sam trouve ça dégueu…
-Oui oui nickel »

En réalité, Donna n'aimait aucun type de thé. Il sortit d'un placard deux petites tasses en céramique avec des bras en guise d'anses et des petits visages et versa le thé jaunâtre dedans.

« C'est moi qui les ai faites ! *annonça fièrement Ton,*
- C'est très mignon »

Ce n'était pas vraiment mignon, c'était même un peu creepy. Ils s'attablèrent et Ton sortit un petit carnet, Donna en profita pour sortir à son tour son petit carnet. Le sien était plus petit encore, Donna se félicita intérieurement pour cette victoire.

« C'est bien que tu aies pu rencontrer Stella. Je suis content qu'elle parle de Salle des Fêtes autour d'elle. On ne traine pas forcément dans les mêmes milieux alors ça permet de diversifier les membres, ça nous fait du bien, je pense ! Je sais pas trop ce qu'elle a pu t'expliquer déjà, mais je vais refaire un

peu un topo général et tu me dis si je répète okey ?
- Yes
- Alors, en gros, Salle des Fêtes, c'est ce qu'on appelle un réseau communautaire. C'est un moyen de connecter des individus et des collectifs à distance sans dépendre des acteurs de réseaux actuels, donc les fournisseurs d'accès internet, Orange, Free, mais aussi les différentes plateformes à travers lesquelles on communique aujourd'hui, Facebook, WhatsApp etcétéra. Ça nous permet de complètement définir la manière dont on veut communiquer, d'adapter nos moyens aux besoins et aux envies des membres, au sein d'une ville. Nous par exemple on a développé un service particulier chez Salle des Fêtes c'est le tableau Billboard. C'est une grosse page, comme les tableaux d'annonce en liège dans les espaces publics, à l'ancienne. C'est un endroit où chacun•e peut mettre des messages, des annonces, des images, des liens, dans n'importe quel format. C'est un service que Sam a co-développé il y a un an avec deux associations qui étaient sur le réseau. Elles ne se retrouvaient pas dans l'usage des forums et des salons de messageries qu'on fournissait à la base alors on a eu envie de construire ca. Tu vois, c'est vraiment ce niveau de libre arbitre qui nous intéresse. La possibilité pour chacun•e de reprendre la main sur sa manière d'interagir avec les technologies de communication. En fait, c'est possible. Et pour certain•es, c'est transcendant, car ça n'existe plus pour le grand public ce pouvoir. Pour nous chacun•e doit être capable de décider des formes que prend sa relation avec la technologie comme de la manière dont iel va s'habiller le matin. C'est aussi important. Et c'est génial ce que ça produit, tu verras ! Genre demain si tu m'appelles et que tu me dis ""Yo Ton! j'ai réfléchi cette nuit et j'aimerais trop pouvoir envoyer automatiquement tous les matins une image aléatoire de chien à tous mes contacts, et que la couleur des chiens corresponde à l'ascendant astral," je te réponds, okey trop cool passe à Dallas et on va coder ça quoi ! Enfin peut-être que je me demanderais si ça vaut le coup de mettre de l'énergie pour ça, vu que c'est une idée un peu pourrie, mais bon, tu captes l'idée ! »

Ton versa le thé à Donna, sans vraiment se soucier du marécage de feuilles qui coulait depuis le bec de la théière.

« Aujourd'hui il y a pas mal de possibilités sur Salle des Fêtes, on a intégré pleins services cette dernière année, mais grosso modo, il y a : Un espace de forum où chacun et chacune peut échanger sur des topics assez variés, relatifs à la vie de la ville ou pas du tout d'ailleurs, une messagerie qui ressemble à peu près à une boite mail. Il y a aussi le Billboard sur lequel n'importe qui peut poser des annonces qui resteront sept jours. On a un espace d'archivage de documents d'intérêt public, une encyclopédie, des livres, des sons et d'autres trucs que chacun.e peut consulter quand iel le veut. On aimerai bien avoir des vidéos mais ça utilise trop de bande passante. On à aussi mis en place un flux audio, une sorte de chaine radio que chacun•e se partage pour diffuser des émissions, les musiques des un.es et des autres, des bulletins d'info, ce que tu veux. Il y a trois chaines disponibles. Ici à Dallas, on fait pas mal d'émission et on accueille des gens qui voudraient en faire, mais apriori chacun.e peut émettre depuis chez elle ou lui avec un petit peu de matériel. Ce qui est important, c'est de garder en tête que ce qui se passe sur Salle des Fêtes peut servir ce qu'il se passe dans les différents espaces de la ville ! On considère le réseau comme un catalyseur de lien social à l'échelle locale. Mais c'est assez automatique vu que c'est limité aux bornes de la ville.

Ça va jusque là ? C'est un gros pitch, tu me dis si je ne suis pas clair hein, je suis pas encore superdoué à ça.
- Non non ça va, c'est très clair
- Merci. Donc du coup tout ça, c'est un peu la pensée conceptuelle du projet disons, même si elle est étroitement liée à la technique que je vais t'expliquer maintenant. Ce réseau qu'on forme là est ce qui s'appelle un réseau en maillage qui, ne repose sur aucune infrastructure autre que celle déployée par les membres du réseau. »

En parlant, Ton dessinait sur un bout de papier des petits points reliés par des traits

« Ça c'est essentiel pour l'autonomie vis-à-vis des fournisseurs d'internet. Chaque membre va installer une antenne chez elle ou lui qu'il connectera à un terminal, qui peut prendre différentes formes, on verra après, pour accéder au réseau. chacune de ces antennes constitue un nœud du réseau et peut envoyer, recevoir et transmettre des informations par routage. Si un noeud A veut envoyer un message à un noeud B, ce message traversera plusieurs nœuds qui séparent A et B. C'est une organisation décentralisée. À l'inverse, dans un réseau centralisé, tous les messages seraient envoyés de A vers un point central qui les renverrait vers le point de destination B. Et ça, ça pose pas mal de problème, déjà la nécessité d'avoir un point central. À qui est-ce qu'il appartient, qui paye pour sa maintenance ? Aussi le fait d'avoir un lieu par où passent toutes les données : Ça crée un lieu de pouvoir, un endroit potentiel de contrôle et surveillance, et aussi un point critique, car si ce point central tombe en panne, tout le réseau disparait. Ce modèle de réseau en maillage, il garantit une résistance et une bonne répartition du pouvoir. »

« Mais tout ce blabla de réseau ne nous dit pas grand-chose sur ce qui se passe chez toi, dans ton salon, à l'autre bout de l'antenne. Comme je t'ai dit avant, un des buts de Salles des Fêtes c'est de proposer à chacun et chacune de dessiner sa relation avec la technologie. La manière dont chacun.e accède au… on pourrait appeler ça le réseau social, donc l'ensemble des services disponibles sur Salle des Fêtes. Naturellement, on aurait tendance à connecter l'antenne à un routeur puis un ordinateur, comme ce qui se fait aujourd'hui, mais ici, on a un peu expérimenté avec d'autres formes de terminaux, ce qu'on pourrait appeler des … néo-ordinateurs ! Et là, on va pouvoir descendre pour que je te montre… Ou alors peut être que ce serait mieux que Sam t'en parle ! Elle s'y connait mieux, c'est elle qui bidouille pas mal ! »

Ton se retourna pour crier en direction du couloir

« Sam ?! *Une voix étouffée vint de la porte au fond du corridor*
- Oui ??? »

Ton se leva et alla ouvrir la porte. Ce que Donna pensait être un bruit de ventilation s'avéra en fait être un son de synthétiseur monotone qui venait de la chambre du fond.

« Est-ce que tu peux montrer à Donna les terminaux en bas ? *Le son s'arrêta*
« Deux minutes, je finis un truc, répond la personne d'arrière la porte. Le son reprit et s'étouffa quand Ton referma la porte.
- Elle arrive, on a qu'a aller l'attendre en bas »

Iels descendirent tous les deux en bas et quelques minutes plus tard, une femme en survêtement de sport turquoise arriva dans la pièce. Elle avait les cheveux blonds, ou plutôt jaunes, et des lunettes carrées avec

des montures aussi larges qu'un doigt.

« C'est toi Donna ? *Son sourire laissait voir des petites perles de plastique collées sur ses dents, « très raffiné » se dit Donna*
- Oui
- Enchantée ! Moi, c'est Sam !
- Est ce que tu peux lui expliquer un peu ce que vous faites avec les ordinateurs là ? *demanda Ton*
- Oui bien sûr, suis-moi »

Toutes deux se dirigèrent alors vers un rideau de PVC que Sam écarta d'un coup de main. Derrière le rideau apparut un nouvel atelier, plus complexe que celui à l'extérieur, avec de nombreux meubles à tiroirs, des loupes, des fers à souder et des oscilloscopes. Sur deux étagère en métal s'empilaient des circuits imprimés, des écrans de tous types et des hauts parleurs. Entre ces deux étagères était installé un établi éclairé par un halogène.

« C'est là qu'on fait des prototypes pour les terminaux qui permettront aux membres d'interagir à travers le réseau. Ce qu'on essaye de faire ici, c'est de repenser l'ordinateur, en termes de ressources disponibles et de réparabilité, mais surtout en terme d'usages individuels. On essaye de penser des outils en fonction des services disponibles sur le réseau et non l'inverse. L'organe de base, c'est ce petit bidule là. »

Sam pris dans ses mains un circuit imprimé vert avec plusieurs prises USB soudées à sa surface.

« C'est microordinateur, une petite carte dans laquelle tu peux mettre des programmes et à laquelle tu peux brancher tout un tas de périphériques d'interaction comme un écran, un clavier ou un haut-parleur. C'est là-dedans qu'on installe le système d'exploitation, l'OS, comme tu installes Windows dans un PC. Ensuite, on y ajoute des appendices en fonction des besoins. Par exemple, on n'a pas assez de débit pour partager des vidéos au sein de Salle des Fêtes, alors on a pas réellement besoin d'un écran qui soit très vif, ni nécessairement en couleur. Du coup la plupart du temps, on propose aux gens un écran en e-Paper. Mais il y a des personnes qui sont encore plus radicales que ça. On a par exemple Meryl qui veut même pas avoir d'écran, alors c'est compliqué pour elle d'accéder à certains services, mais ça lui convient. Du coup, elle est venue ici pour construire son terminal. Quatre composants c'est tout : le microordinateur, un micro, un haut-parleur, et quelques lumières. Avec ça, elle peut écouter le Flux audio, envoyer et recevoir des messages vocaux et accéder aux documents en mp3. Elle a développé une sorte de langage de code morse pour accéder à certaines infos textuelles simples depuis ses lumières, c'est fascinant. Et ça, ça lui va, c'est comme ça qu'elle veut interagir avec la technologie. Elle a limité, disons, la place sensorielle que l'ordinateur pouvait prendre dans sa vie. Je trouve ça super inspirant perso. Et à l'inverse Ton lui, il est plutôt assez extensif. Là-haut, on a un terminal assez avancé techniquement, avec outils haptiques qu'il a développé pour augmenter les outils de traitement de texte et de dessin, un écran pour accéder au contenu et un autre pour monitorer les flux de données qui passent par l'antenne, pas mal d'entrées différentes pour mettre des disques, des cartes SD, des disquettes, brancher des synthétiseurs, scanner des images. C'est un peu Tony Stark version Mad Max. C'est à peu près autant le bordel sur son bureau que dans sa tête, hahaha !
- C'est impressionnant… Mais moi, je sais pas faire tous ces trucs…
- T'en fais pas, déjà, on a des solutions toutes faites qui ne demandent pas

trop de travail, on t'enverra juste les références des choses que tu dois trouver de ton côté. En vrai, tu peux même utiliser un ordinateur normal apriori, mais bon, c'est pas notre came ici ! Et puis si jamais ça t'intéresse, tu peux venir ici le jeudi soir, il y a souvent du monde, on pourra t'accompagner si tu veux tester un peu, même si tu veux juste apprendre l'électronique. D'ailleurs si tu veux repasser demain, Marsia expliquera comment faire les antennes, y'a déjà cinq ou six personnes qui sont inscrites, ça te dit ?
- C'est à quelle heure ?
- Entre midi et deux, si je dis pas de bêtises
- Okey, je viendrai avec ma coloc' si y'a moyen
- Ah ouais, c'est une super idée ça, il faudra juste une petite participation pour les composants, donc ramenez genre dix balles, ça devrait suffire si c'est ok pour vous...
- Oui ça devrait aller !
- Alors, je vais te filer notre brochure, que tu pourras bouquiner un peu, ça comprend ce que Ton à déjà dû te dire et quelques autres précisions, hésite pas à envoyer un mail à l'adresse en dessous pour qu'on puisse être en contact le temps que tu sois installée !
- Trop bien, merci en tout cas, ça a l'air trop bien ! À demain !
- À demain ma belle, répondit Sam
- Ciao Donna ! cria Ton à travers l'atelier
- Au revoir ! »

Rotterdam, le 4 aout 2023. De retour sur le toit de l'appartement de Donna et Robin

« Meuf, il fait tellement chaud, pourquoi on a fait ça aujourd'hui, on est trop teubées ... »

Robin s'était réfugiée dans le seul rectangle d'ombre disponible, la silhouette d'une grande bouche d'aération. Donna était accroupie au pied de l'antenne en PVC, et s'affairait avec une pince sur les deux longs câbles noirs.

« C'est bon, j'ai quasiment fini, je comprends juste pas comment je suis supposée mettre l'embout du câble, t'as la brochure ?
- Ouais, attends
Robin fouilla dans son sac en toile collé à son dos
- Tiens ! »

Elle lui tendit le livret, gondolé de sueur. Donna le prit, et feuilleta les pages jusqu'à atteindre la partie sur les antennes. Elle commença à reproduire les étapes dessinées sur le papier.

« Okey alors, j'enlève la gaine, je mets la partie du tour là dessus et ensuite la partie du centre là... Tu me passes la deuxième pince ? Robin lui jeta la pince rouge
- Donna j'vais descendre, j'en peux plus"
- J'ai presque fini j'te jure. T'as mis des serflex sur le câble dans la gouttière ?
- Oui, c'est bon !
- Okey, je crois que j'y arrive là... C'est bon, ça tient bien, je pense. On peut descendre. »

Robin et Donna se levèrent, et admirèrent un temps leur sculpture.

« C'est bizarre comme truc, tu crois qu'ils vont rien dire la copro'? Donna pointa un tas de vieux matelas et de terre séchée au bout du toit.
- Vu comment c'est dégueu ici, ils ne doivent pas trop traîner dans le coin, je pense... On verra
-Allez on se Barry White ! »

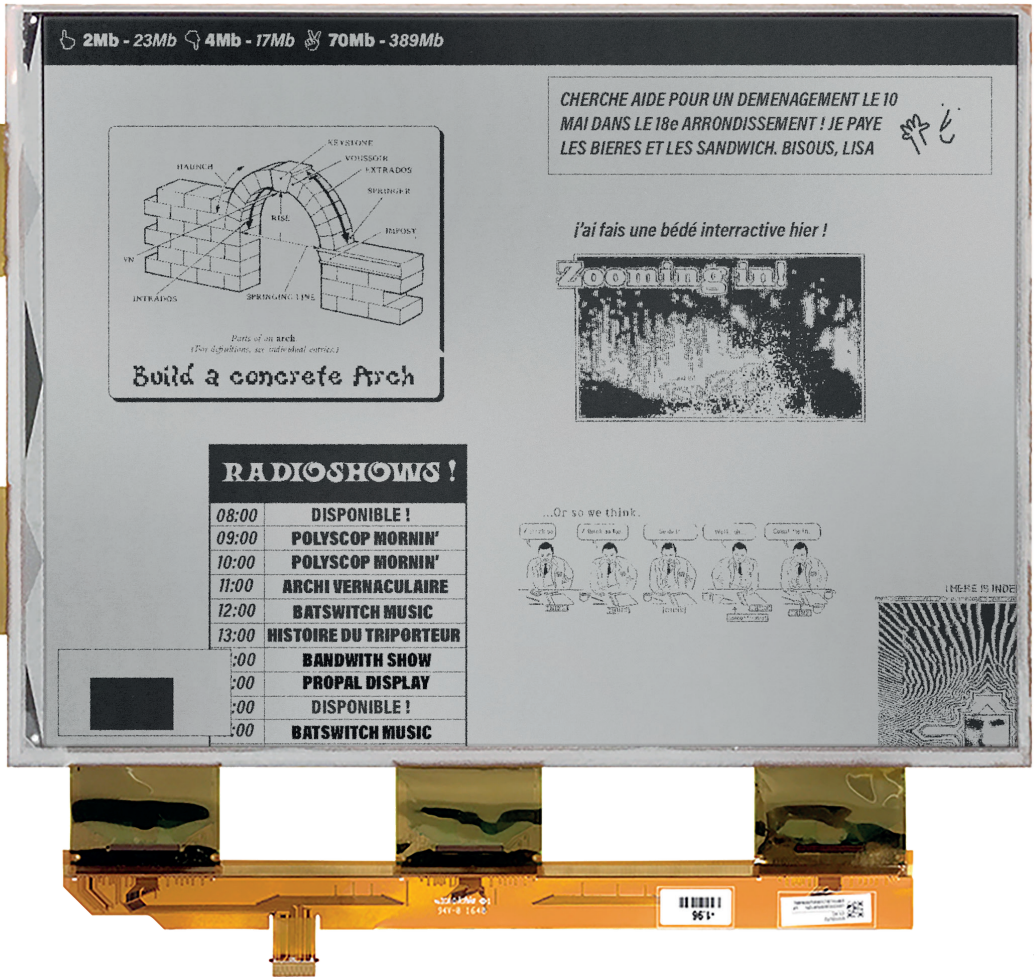
De retour dans leur appartement, Robin avait installé une table près de la fenêtre à partir de laquelle arrivait le câble depuis

l'antenne. Il se branchait dans un vieux routeur que Donna avait trouvé à Emmaüs, puis au microordinateur autour duquel elles ont installé un écran de e-Paper, un clavier et une carte son, que leur avait prêté Sam.

« T'as la carte SD ? demanda Donna
- Oui dans mon sac avec les tâches de vache là.
- Tu l'as trouvée où finalement ?
- Sedim, dans sa friperie, il en avait en rab'.
- Sedim, il est dans Salle de Fêtes ?
- Apparement ! Je savais pas avant de lui en parler.
- Trop bien, on lui doit des thunes ?
- Non, c'est cadeau
- Quel lover... Tu peux essayer de la mettre dans l'ordi ?
- C'est fait
- Okey, normalement si j'allume tout, ça devrait démarrer... »

Donna poussa le bouton de la multiprise avec son orteil. Le Raspberry s'alluma mais rien ne s'affichait à l'écran

« Et allez... C'était sûr que ça allait pas marcher.
- Attends... Donna, c'est juste l'écran, tu l'as pas branché
- Ah purée... Okey là, c'est bon »



L'écran de e-Paper afficha un sablier qui s'agitait, puis en lettre mi-Gothique mi-PixelArt les mots "Salle des Fêtes" apparurent à l'écran. Le haut-parleur émit un petit jingle épique et une page d'accueil apparut, avec 6 icônes. Donna et Robin jubilaient

« Hahaha c'est trop cool, ça marche, on est des génies !!
- Okey va sur le truc là Billboard, ça m'intrigue trop, j'ai rien compris quand Ton m'a expliqué »

Robin tapait sur les flèches d'un vieux clavier pour sélectionner l'icône Billboard. Quelques secondes de chargement précédèrent l'affichage d'une dizaine de petites images, de dessins, de mots ou de textes plus conséquents, avec chacun des typographies, des styles et des tailles différentes. Elle naviguèrent avec le clavier sur le tableau pour en comprendre les limites.

« C'est hallucinant, y'a tellement de messages... Et c'est remis à zéro toutes les semaines en plus ?
- Oui apparemment
- Mais on n'est que mardi, c'est taré... Y'a combien de personnes en tout ?
- Il y a quelques stats là-haut.... mmhh ça c'est le débit, je crois, ça c'est les messages qui passent... Ah ! Y'a 234 nœuds en tout. On peut voir les profils
- Y'a des dessins rigolos. Là celui-là : " journée passée à regarder le ciel, 56 avions sont passés, il fait nuit maintenant " C'est mignon. Là. " Est-ce que quelqu'un est intéressé par un tournoi de carte Magic samedi ? " et là aussi : " Voici l'album fini téléchargeable, on vendra des cassettes au multison de Utrecht, au plaisir de vous y voir "
- Y'a un multison prévu à Utrecht ?
- J'étais pas au courant, je suis grave chaude d'y aller.
- Pareil
- Ah, regarde, tu peux afficher la carte
- Je ne vois pas, c'est où ? Donna pointa du doigt une icône,
- Juste là. »

Le Billboard disparut pour laisser place à une carte de la ville en noir et blanc, sur laquelle apparaissent des pastilles blanches, certaines clignotaient, d'autres étaient noires.

« Alors nous, on est là... Hey mais il y a quelqu'un juste à côté aussi »

Robin attrapa ses jumelles et se précipita à la fenêtre

« Je vois rien, c'est vers où ?
- On dirait que c'est juste au-dessus de l'épicerie.
- Mmh... Ecpicerie...Epicerie... au dessus. Mais wow !
- Quoi ?
- Y'en a une juste là ! je la vois !
- Passe les jumelles »

À travers les jumelles Donna aperçut, quatre toits plus loin, attaché à une cheminée en briques rouges, une grande tige au bout duquel était fixées deux boites de pois chiches, dos-à-dos.

« C'est ouf !
- On est plein... »

Salle Des
Fêtes

LEUR JOIE

Miléna Koutani

Publié aux Editions du Nouvel Attila, le troisième roman de l'auteur québécois Kevin Lambert[1], intitulé *Que notre joie demeure*, narre la déchéance d'une architecte célèbre, accusée d'encourager la gentrification des quartiers pauvres de Montréal. Si le livre de Lambert a suscité un certain engouement critique en 2023 (prix Médicis et prix Décembre, et sélectionné sur la liste du Goncourt cette même année), il s'est fait remarquer malgré lui par une polémique l'opposant à l'écrivain français Nicolas Mathieu, lui-même lauréat du Goncourt en 2018. En effet, Lambert s'est attiré les foudres d'une partie du monde littéraire, quand son propre éditeur, le Nouvel Attila, a révélé que son livre avait bénéficié des services d'une poétesse *sensitivity reader*[2] d'origine québécoise et haïtienne, Chloé Savoie-Bernard. Alors qu'au Québec la pratique est devenue assez courante, en France, une telle pratique de consultation éditoriale reste marginale, encore perçue comme une forme de censure et un danger pour la liberté d'expression des auteurs. Nicolas Mathieu a ainsi qualifié cette pratique de « douane d'un nouveau genre » parée derrière une façade prétendument vertueuse. Ainsi, à l'image de son propre personnage d'architecte campé dans son roman, Lambert a dû s'expliquer sur sa pratique artistique et son positionnement politique au cœur de ce débat. On peut néanmoins regretter que cette polémique ait eu tendance à caricaturer les positions de ces deux écrivains, en effaçant par ailleurs le sujet principal de *Que notre joie demeure*. Je propose ici de revenir sur ce texte qui brosse le portrait d'une classe sociale privilégiée, et plus particulièrement d'une starchitecte québécoise à la fois enviée et critiquée.

Alors qu'il s'était intéressé dans ses précédents romans aux classes populaires, Lambert entre ici « par effraction » dans les intérieurs chics d'un milieu qui ne se laisse d'ordinaire pas approcher. A l'instar du courant d'air décrit dans la scène d'ouverture du premier chapitre, la narration de l'auteur va s'immiscer parmi les convives d'une soirée entre ultra-riches. Pour infiltrer cette élite, Lambert choisit alors de décortiquer le milieu de l'architecture, à travers la figure fictive d'une architecte

millionnaire, Céline Wachowski. L'héroïne de Lambert nous est présentée au début du roman à la tête d'un empire convoité, les ateliers C/W. On découvre ainsi que Céline a multiplié au cours de sa carrière les contrats dans le monde entier, a réussi à se faire connaître du grand public grâce à sa propre série documentaire sur Netflix, a enclenché l'entrée en Bourse de son entreprise et côtoie tout le gratin hollywoodien lors de soirées VIP. A l'orée de ses 70 ans, il ne reste pourtant qu'une seule chose manquante à sa carrière : une œuvre-manifeste construite dans sa ville natale, Montréal. Cette opportunité lui est offerte grâce à la multinationale Webuy qui souhaite bénéficier de sa signature pour édifier le futur siège social de son entreprise ; la métropole québécoise offrant notamment des « allègements fiscaux et des investissements généreux promis par tous les paliers de gouvernement ». La construction de ce nouveau centre urbain situé dans une ancienne zone industrielle, et accessoirement « sur des territoires autochtones non cédés », se retrouve néanmoins vivement critiquée à la suite d'un article publié dans le *New Yorker*, dénonçant une vaste opération de gentrification : « *What's Ethical About Celine Wachowski's 'Ethical Architecture'?* ». Très vite, une mobilisation s'organise contre le projet Webuy, déstabilisant la position de l'architecte au sein de son empire. En plein cœur d'une contestation urbaine, Céline subit alors un cancel médiatique et populaire, et se retrouve même chassée de sa propre agence. Devenue une personnalité gênante, elle ne peut que jeter un coup de rétroviseur sur sa vie et ses engagements en tant qu'architecte.

Le livre s'articule ainsi en trois parties : une fête en ouverture du roman qui permet au lecteur de cerner le personnage de Céline et les caractéristiques principales de son milieu social ; ensuite un développement relate l'enchaînement de sa descente aux enfers puis sa traversée du désert ; et enfin le roman se clôt sur une soirée mondaine finale qui prend des allures de procès pour les convives. Ainsi, entre l'ouverture et la clôture du roman, un parallèle s'établit pour le lecteur. Le projet architectural dessiné par Céline pour la société Webuy devait prendre la forme d'une passerelle reliant deux quartiers opposés. Le roman de Lambert reprend ainsi cette figure du corridor dans la structure même de son livre puisque le roman se construit grâce à un jeu de miroir entre la première et la dernière scène, où il s'agira de suivre l'évolution de cette architecte.

Dans ses recherches préparatoires, Lambert a interrogé des architectes et s'est intéressé aux problématiques qui animent aujourd'hui la discipline. S'il cite différents courants et noms reconnus (Moshe Safdie, Tadao Ando, Francis Kéré et d'autres) servant de références à ses personnages, l'auteur ironise aussi le mimétisme et le manque d'originalité

des constructions actuelles : « Deux gros prismes surgissaient du désert. Des lignes brisées et des parois en verre rassuraient celui ou celle qui en aurait douté : nous étions bien devant de l'architecture contemporaine». Lambert décrit le travail de Céline comme imprégné dans un premier temps par le déconstructivisme, et marqué par « une esthétique de l'effondrement mesuré » qui « vise à donner un aspect inachevé, déconstruit à certains éléments ». Elevée au rang de star, Céline est au début du livre la «mascotte» de sa propre agence, qui génère des réactions à chacune de ses apparitions médiatiques, tout en capitalisant sur le succès de son émission télé. Générateurs d'hashtags sur les réseaux sociaux, ses projets se réduisent alors à du simple contenu instagrammable. Si Lambert a choisi le milieu de l'architecture pour explorer cette nouvelle classe sociale des ultra-riches, c'est parce qu'il souhaite analyser de quelle façon l'espace quotidien d'un individu, ici Céline Wachowski, façonne sa manière de percevoir le monde, et peut en l'occurrence l'en exclure :

> *« Clôturer son jardin pour le dérober au regard des passants, givrer les fenêtres, ou vivre à l'écart, loin de la rue, limiter les points de contact avec les espaces publics fait partie de l'esthétique de base de l'embourgeoisement des quartiers »*[3]

Le processus de gentrification engendré par ce type d'aménagement résulte d'une forme d'enclosure par dépossession des classes urbaines les plus pauvres. Pour caractériser ce remplacement d'une classe sociale par une autre, Lambert est parti de sa propre expérience et celle de ses proches, ayant observé depuis quelques années dans leur quartier montréalais l'augmentation des loyers et l'éviction des locataires précaires. Il a ainsi assisté à la destruction de blocs d'immeubles à Montréal qui ont laissé la place à des maisons bourgeoises unifamiliales. Son personnage de Céline promeut ainsi les bienfaits du renouvellement urbain, que ne renieraient pas certains héritiers des thèses de Jane Jacobs[4] :

> *« Céline avait senti avant tout le monde qu'il fallait que l'architecture trouve sa place dans les quartiers résidentiels ordinaires, populaires, dans un apparent objectif de mixité sociale, qui s'était traduit jusqu'au début des années 2000 par l'achat de vieux édifices à bas prix ou d'appartements décrépits qu'elle et son équipe transformaient en chefs-d'œuvre architecturaux »*[5]

Avec la chute sociale de son personnage, Lambert questionne les récits que l'on se fabrique pour justifier nos actions, lâchetés et limites éthiques. Céline se conçoit comme une personnalité engagée de gauche, en faveur de la mixité sociale, utilisant l'architecture, cet «art du peuple»,

comme un levier démocratique. Et d'ailleurs elle se convainc facilement qu'elle aurait pu participer aux rassemblements organisés contre son propre projet d'architecture, si elle avait emprunté d'autres voies dans sa carrière. Céline n'hésite ainsi pas à témoigner à une manifestante qui la prend à partie : « je suis solidaire de votre malheur ». Ses ateliers sont mêmes décrits comme une entreprise « ouverte pour la communauté » avec son espace public intérieur, « il y a quelque chose de stimulant, d'exotique, de cool pour le monde de La Petite-Patrie qui peut venir traîner parmi les techniciennes en architecture, les stagiaires et les apprentis ». Pourtant la voix qui fait se dévoiler Céline offre parfois une facette du personnage moins reluisante, notamment lorsqu'il est question de sa terre natale un peu trop frileuse à financer son travail : « une minable province » ou «quelque circonscription barbare qui refuse de mettre la main à la poche», « peuplée d'illettrés qui ont voté "Non" deux fois à des référendums sur leur souveraineté ». Très vite, la foule qui hurle son nom est réduite à « un germe fasciste ». Le récit que Céline s'est fabriqué sur elle-même pour légitimer son ascension sociale et sa fortune exorbitante est ainsi au cœur du livre de Lambert, qui s'amuse au contraire à « déterrer le cadavre » de cette transfuge de classe tout en soulignant d'où vient la richesse de son personnage. La financiarisation de l'urbain dont bénéficie Céline se fait ainsi au mépris du droit d'usage et du *property interest* de la population locale.

> *« [Céline] apparaît plus inaccessible encore que le paradis pour les invités qui se savent d'avance condamnés aux enfers, la plupart des riches croient que d'inconfortables petites chaises en bois les attendent dans le palais des tortures et rien ne nous dit qu'ils se trompent, c'est pourquoi elles jouissent pendant qu'elles sont parmi leurs semblables, c'est pourquoi ils ont de gros divans et des fauteuils bien rembourrés, une insatiable culpabilité rouille patiemment leurs carcasses, les nantis sont prêts à tout pour se distraire des supplices à venir, qui insistent à l'horizon de leurs pensées dès qu'ils relâchent l'impitoyable discipline qu'ils exercent sur eux-mêmes »*[6]

La « joie » du titre du roman se révèle alors vite être celle de la jouissance des ultra-riches, déterminés à préserver leurs intérêts et le statu quo. Lambert s'attache ainsi à décrire dans ces soirées mondaines un milieu fermé pourtant persuadé d'être du bon côté de la barricade. Si « dans le salon, on parle de justice sociale », les personnages sont pourtant à l'origine d'inégalités sociales et urbaines, leur travail consistant à faire « des opérations abstraites dans leurs ordinateurs qui créeront des emplois et mettront du monde au chômage » sitôt la soirée terminée. L'accumulation des projets de Céline sur toute la planète questionne

aussi sur sa compréhension des enjeux et spécificités de chacun des sites de ses constructions, mais aussi sur son implication dans le suivi des chantiers et les conditions de travail des ouvriers du bâtiment. En soulignant ainsi le caractère hors sol et sans limite de son rapport à la spatialité (autant d'un point de vue des distances parcourues que dans la consommation des ressources nécessaires à l'érection de ses édifices), Lambert interroge les conditions de vie de Céline et de ses proches, qui personnifient finalement le refus d'une classe sociale de faire-commun. Céline s'est de ce fait arrachée à ses racines québécoises et ses origines populaires. Désormais, son territoire à elle c'est le monde, c'est-à-dire à la fois partout et nulle part. Sa descente aux enfers l'a finalement forcée à atterrir :

> *« Ce matin, elle est au plus près d'elle-même. Sous ses pieds s'écrase une ville sale et fondante, jaune de pisse et d'huile à moteur, une ville ténébreuse, misérable et sournoise, acide parfois, et ordinaire, une ville comme les autres ; la sienne. »*[7]

Déjà dans ses précédents romans, Lambert accordait une grande importance à la ville et son influence dans la trajectoire de ses personnages. Dans *Tu aimeras ce que tu as tué*, la ville de Chicoutimi est dépeinte comme un foyer de vices et d'horreurs, dissimulé derrière l'apparente tranquillité de ses zones résidentielles. La ville natale de l'auteur se retrouve alors à feu et à sang après que des enfants tués par les habitants reviennent à la vie, assoiffés de vengeance et déterminés à tout détruire sur leur passage : «la destruction est notre manière de bâtir»[8]. Aussi dans *Querelle*[9], Lambert place le conflit social au cœur de sa « fiction syndicale », où des grévistes d'une scierie du lac Saint-Jean mènent une lutte sans merci contre leur patron, mais aussi contre des « gentrifieurs » propriétaires de chalet et des travailleurs forestiers casseurs de grève. Si ce deuxième roman emprunte bien entendu à Jean Genet son titre et certaines de ses thématiques, il rappelle aussi, dans son rapport à la vengeance sociale et au chaos urbain, *Le Seigneur des porcheries* de Tristan Egolf ou *La Cérémonie* de Claude Chabrol. C'est cette colère que l'on retrouve donc dans *Que notre joie demeure*, bien que Lambert situe cette fois-ci son livre du côté des dominants.

Il a d'ailleurs été difficile pour l'auteur de pénétrer ce milieu et d'effectuer des entretiens pour ses recherches, comme ce fut le cas pour les phases préparatoires de ses précédents romans. Cette distance avec son sujet qui s'est imposée à lui l'a obligé à trouver l'inspiration ailleurs. Il s'est ainsi penché sur des œuvres dites « modernistes » du début du XXe siècle qui dépeignaient la classe aristocratique d'un monde en mutation, comme dans les livres de Virginia Woolf, Henry James ou même dans la

filmographie de James Ivory. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si Céline Wachowski se replonge dans l'univers de Proust durant son long passage à vide. À notre époque, le paradoxe réside dans la fascination éprouvée pour les modes de vie des plus riches, pourtant grandement responsables du chaos climatique en cours et à venir[10]. Lambert observe ainsi cet attrait et notre inclination à embrasser leur système de valeur. La fascination morbide qu'exerce Céline sur son entourage en est le reflet :

> *« Tous et toutes la haïssent, la craignent et la haïssent, mais toutes et tous s'arracheraient le cœur à mains nus pour le lui donner en sacrifice, le poser sur un autel à sa gloire »*[11]

L'originalité du texte de Lambert repose en partie sur l'ambiguïté de sa narration puisqu'il est souvent difficile de situer la position du narrateur, apparaissant bien conciliant vis-à-vis de son héroïne. La façon avec laquelle Lambert se colle au point de vue de Céline sème ainsi le doute tout en proposant différentes grilles de lecture : si certains lecteurs pourraient vite la trouver insupportable dans son aveuglement et son manque de remise en question, d'autres accepteraient au contraire ses justifications et tergiversations[12]. L'ambiguïté de la narration peut ainsi tromper l'interprétation du roman, preuve s'il en est que l'autorité du narrateur est rarement contestée, même quand elle nous semble opaque et étrange, ce dont s'en amusa d'ailleurs déjà Lambert dans son précédent livre, *Querelle*[13]. Car, pour l'auteur, quel aurait été l'intérêt d'écrire un roman-manifeste empruntant les analyses d'un Thomas Piketty ou d'un David Harvey tout en reprenant scolairement les données d'Oxfam ? C'est donc bien par le travail du détail et le cynisme de certaines situations que se craquelle le masque du personnage principal. La violence de classe et la prédation urbaine que Céline exerce par sa pratique architecturale se dévoile ainsi par intermittence. En approfondissant la duplicité de son personnage, Lambert cherche néanmoins à restituer ce qu'il imagine être la vérité de Céline, sans se placer au-dessus d'elle, dans toutes ses contradictions, et laisse ainsi la liberté à son lectorat de croire ou non à son récit. On s'associerait presque à elle notamment dans son combat contre le machisme de son milieu professionnel et sa lassitude d'être finalement choisie par l'entreprise Webuy parce que, malgré sa légitimité en tant qu'architecte et la reconnaissance de ses pairs, « cela paraîtrait bien, aussi, que l'architecte soit une femme ».

La multiplicité des points de vue, arrachée en plein vol dans le fil du récit, illustre bien une recherche de complexité et de nuance. Kevin Lambert adapte ainsi sa langue en fonction du sujet de son livre. L'exploration des tourments de Céline Wachowski a en effet nécessité un autre vocabulaire et un travail stylistique bien différents de ceux adoptés

dans *Querelle* ou *Tu aimeras ce que tu as tué*. C'est cette recherche d'une pluralité de voix[14] qui a nécessité pour Lambert les conseils de sa lectrice sensible, ou *sensitivity reader*, Chloé Savoie-Bernard, notamment dans la construction de son personnage de Pierre-Moïse, architecte et directeur des Ateliers C/W, d'origine haïtienne. Lambert a regretté que sa démarche d'écriture et de relecture ait été mal comprise, notamment par Nicolas Mathieu, un écrivain dont il apprécie pourtant le travail. En bénéficiant du regard et de l'expérience de la poétesse, Lambert souhaitait simplement éviter les stéréotypes et maladresses dans la construction de son personnage. Par ce qu'il considère être un « geste d'humilité », il cherche à enrichir son travail et s'oppose à cette tradition du démiurge littéraire qui fantasme l'écrivain comme étant omniscient et en capacité de tout restituer et décrire.

Si l'écriture de Lambert ne cède pas à la facilité d'une charge violente et sans nuance contre les ultra-riches, on remarque néanmoins une pointe de cynisme sur la conclusion de son roman. Sans trop divulgâcher ici, l'auteur décortique en effet la manière avec laquelle un personnage acculé peut néanmoins renaître de ses cendres en pariant sur sa propre ruine. C'est aussi une manière pour l'écrivain de montrer comment une classe sociale dominante réussit toujours à absorber la critique qui lui ait faite pour conserver l'ordre existant. On peut ainsi comprendre le trouble du lecteur face à l'ambiguïté d'une telle narration qui ne cherche pas à aller dans le sens d'une communauté engagée qui serait déjà acquise à l'écrivain. Il faudrait donc plutôt reconnaître que Lambert a choisi l'angle difficile de ne nier ni l'humanité ni la complexité d'un personnage qui pourrait être une adversaire politique redoutable dans la réalité. Autant d'un point de vue éthique que stylistique, c'est un travail qui mérite non seulement d'être découvert mais aussi salué.

NOTES

[1] Kevin Lambert, également appelé Kev Lambert, a grandi à Chicoutimi au Québec. Titulaire d'un doctorat en création littéraire et anciennement libraire, il est aujourd'hui une des voix importantes de la scène littéraire québécoise. Il s'est fait surtout connaître à partir de son deuxième roman, *Querelle*, qui mêlait luttes sociales et quête de désirs dans un territoire marqué par la violence.

[2] Les *sensitivity readers* mènent un travail éditorial de relecture de manuscrits avant leurs publications pour éviter par exemple que des textes puissent blesser des minorités ethniques ou sexuelles. Cette méthode s'est imposée petit à petit dans le monde anglo-saxon pour éviter aux maisons d'édition des dérapages et ainsi prévenir des polémiques. Bien que cette pratique soit souvent comparée à de la censure, les sensitivity readers conçoivent leur rôle comme celui de conseiller ou de soutien dans l'écriture. Souvent spécialisés sur des thématiques précises, ce travail éditorial collaboratif permet ainsi d'enrichir le travail de l'écrivain s'il ou elle le souhaite et d'approfondir ses recherches préparatoires.

[3] Kevin Lambert, parole rapportée via le compte instagram de sa maison d'édition du Nouvel Attila.

[4] Jane Jacobs, *Déclin et survie des grandes villes américaines*, Parenthèses, 2012.

[5] Kevin Lambert, *Que notre joie demeure*, Le Nouvel Attila, p. 125.

[6] *op. cit.*, p. 38.

[7] *op. cit.*, p. 218.

[8] Kevin Lambert, *Tu aimeras ce que tu as tué*, Le Nouvel Attila, 2021, p. 191.

[9] Lecture non indiquée pour un public sensible.

[10] Voir les rapports de l'organisation Oxfam portant sur les inégalités climatiques, qui indiquent que « les 1% les plus riches émettent autant de CO2 que les deux tiers de l'humanité » (2023).

[11] op. cit., p. 36.

[12] Cela a d'ailleurs valu à Lambert une autre polémique le confrontant cette fois-ci au premier ministre du Québec. François Legault avait notamment loué le travail de Lambert via son compte Twitter : un «roman bien fouillé sur l'architecture», écrit par «un auteur de 30 ans avec beaucoup de talent». *Que notre joie demeure* souligne ainsi selon lui le besoin de nuance dans notre société, où règne « la difficulté des débats ». Lambert n'a pas hésité à lui répondre par message: « M. Legault, en pleine crise du logement, alors que votre gouvernement travaille à saper les derniers remparts qui nous protègent d'une gentrification extrême à Montréal, mettre mon livre de l'avant est minable. [...] Il faut lire les yeux fermés pour ne pas voir comment le portrait de la ville qui est dépeint

dans le roman va à l'encontre des politiques destructrices, anti-pauvres, anti-immigrants, pro-propriétaires et pro-riches de votre gouvernement ».

[13] Alors que son deuxième roman retrace la grève compliquée des ouvriers d'une scierie dans le nord du Canada, Lambert rompt sa narration en milieu d'ouvrage et s'adresse directement aux lecteurs : « Il faut maintenant dire le vrai. Faire le récit des aléas d'une lutte syndicale a pu donner à madame la lectrice ou à monsieur le lecteur l'impression d'un parti pris du texte en raison d'une empathie trop grande envers la paresse et les grévistes. […] Je – Kevin Lambert, auteur de cette bien modeste fantaisie – prends ici même, en page 149, position sans ambiguïté pour le patronat et contre la bassesse des grévistes». (Kevin Lambert, *Querelle*, Nouvel Attila, 2019, p. 149)

[14] On pourra noter aussi le choix du nom de « Wachowski » pour son personnage principal, du même nom que les sœurs réalisatrices, connues notamment pour proposer une pluralité de points de vue dans leurs films et séries de science-fiction, comme dans *Cloud Atlas* ou *Sense 8*.

Les auteur.ices (■)
L'équipe éditoriale (●)

Antoine APRUZZESE (●) est architecte, enseignant et prépare une thèse à l'ENSA Normandie. Il explore dans sa pratique et dans ses recherches les relations qui sont tissées entre espace, construction architecturale et performance du politique. En dehors de ses recherches, il est passionné par l'esprit DIY, l'édition indépendante et les radios libres.

Lucie DEHAME (●) est architecte DE, à la suite d'un mémoire en mention recherche sur la rénovation énergétique du centre historique de Rouen et un poste de chargée de recherche dans le cadre du projet Archi-Adapt « Changement climatique et architecture dans la Métropole de Rouen Normandie : atténuation et adaptation » au sein du laboratoire ATE de l'ENSA Normandie, elle débute un doctorat en Juillet 2024 sur l'adaptation des pans de bois à Rouen aux enjeux climatiques.

Alexis DESPLATS (●■) est passionné du rapport entre architecture et pédagogies depuis ses années BAFA, il dessine des écoles écolo en tant qu'architecte DE, il organise des chantiers pédagogiques et participatifs pour sa thèse CIFRE, et il écrit dans les revues TOPOPHILE et Séquence Bois sur des projets d'architecture scolaire innovants ou vertueux.

François FLEURY (■) est ingénieur INSA, Professeur à l'ENSA Normandie dans le champ des sciences et techniques pour l'architecture, et directeur du laboratoire Architecture Territoire Environnement (ATE). Ses recherches portent principalement sur les modes d'appropriation des enjeux socio-techniques associés aux matériaux et à l'énergie dans la conception architecturale écologique. Il est co-responsable scientifique de la chaire « Ressources naturelles renouvelables, climat et architecture » et membre du GIEC local de la Métropole Rouen Normandie, et représentant de l'NSA Normandie au comité recherche du PIA4 « Transition ».

Nikolas FOURE (■) est né à St Nazaire en 1976. Il vit et travaille à Rennes. Il est artiste et enseigne à l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Normandie à Rouen en tant que Maitre de Conférence en Arts Plastiques et Visuels. Diplômé de l'ESAAB-Quimper en 2001, il a depuis participé à de nombreuses expositions et résidences en France et ailleurs. Liant pédagogie de la création, pratique artistique et recherche, il est membre du Conseil du Laboratoire Ressources de l'ENSA-Clermont-Ferrand. Nikolas Fouré est doctorant au sein du programme RADIAN (recherche-création) et membre du laboratoire CERREV à Caen. Dans ce cadre, il situe ses recherches autour de la rivière Allier et de son bassin versant.

L'intitulé de sa thèse est : Expériences et représentations : comment rendre sensibles les relations qui constituent nos milieux ? L'Allier des nuages et autres récits.

Kacha LEGRAND (■) est née dans les Hauts de France, elle vit et travaille en Normandie. Diplômée des Beaux-arts de Rouen, elle enseigne à l'ENSA Normandie depuis 2009. Artiste plasticienne fascinée par l'architecture, elle s'en saisit comme tremplin pour l'exploration des formes. Ses installations mettent en scène des « hors temps » où l'achromie minimale d'éléments de même typologie regroupés dans des collections évolutives, suggèrent une immobilité propice à l'expérimentation sensorielle du silence, de la lumière et de l'espace. Son travail est montré dans les musées, centres d'art, galeries, Frac.

Miléna KOUTANI (●■) est architecte DE, diplômée de l'ENSA Normandie avec la Mention Recherche en 2020. En janvier 2021, elle débute un doctorat au sein du laboratoire ATE portant sur le concept du commun et les alternatives urbaines qui peuvent s'en inspirer. En parallèle de ses recherches, elle travaille en tant qu'illustratrice.

Léna TULLIFER (●■) est architecte DE, elle fait sa thèse au laboratoire ATE depuis 2023. Sa recherche se concentre sur la caractérisation des espaces publics et des ambiances urbaines dans un contexte caniculaire. Elle fait également partie du programme Égalité Des Chances, qui a pour but de sensibiliser et d'aider les lycéen.nes de bac pro/techno à accéder aux études d'architecture.

Alix TURCQ (■) est artiste, et à travers sa pratique d'organisation d'événement, de sculpture, de radio, de bricolage et d'écriture, il explore les esthétiques véhiculées par des cultures technologiques non-dominantes. En dépeignant les relations sociales, les symboles, les savoir-êtres et les formes d'organisation qui se dessinent au sein de ces communautés, il cherche à ancrer l'artefact technique dans une réalité sociale et à envisager des *technologies à visage humain.*

zine pour se perdre
élaboré par le groupe
de doctorant.e.s de
l'ENSA Normandie

mars
2025